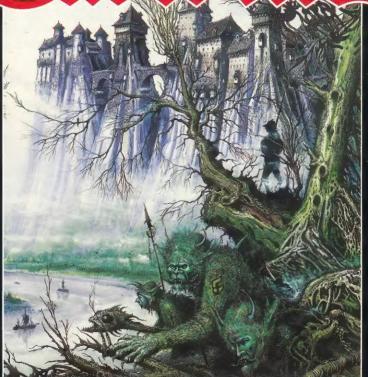
Mort Sur le Reik

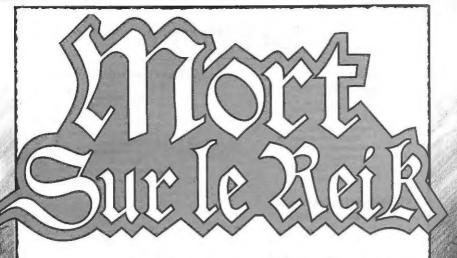


de Phil Gallagher, Jim Bambra et Graeme Davis





SOUS LICENCE DE GAMES
WORKSHOT



Troisième volet de la campagne de l'Ennemi Intérieur Le Combat contre le Chaos

Création:

Jim Bambra, Phil Gallagher & Graeme Davis

Couverture: lan Miller

Illustrations Intérieures : Martin McKenna

Cartes et plans: Charles Elliott

Joueurs Tests: David Croft, Mat Dixon, Glen Goodliffe, David Reed, Robert Reed.

Une Production de GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO

Edition Française:

Adaptation Française: Perceval Wilson et Michel Serrat
Collection Dirigée par : Henri Balczesak
Réalisation Technique, maquette: Guillaume Rohmer
avec le concours de : Amédée Briggen, Dominique Perrot et Niloufar Poozeshi
Photocomposition: Editions Serre
Photogravure: Repro J.M., R.C.P.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à : Jeuv Descartes (Warhammer JRF) - 5, rue de la Baume 75008 Paris, en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Death On The Reik : © 1988 Games Workshop Ltd. - Tous droits réservés. Mort Sur Le Reik - © 1989 - Jeux Descartes. Tous droits réservés. N° I.S.B.N. : 2-904783-73-3

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie et par quelque procédé que ce soit sans l'accord préalable de l'éditeur, à l'exception des documents dûment spécifiés dans le texte et pour usage personnel uniquement.

Sommaire

4 Introduction Dagmar von Wittgenstein 5 I 'Aventure Comment utiliser ce livret 5 Abréviations 6 L'Aventure Pas à Pas Recrutement et remplacement Les rencontres Facultatives Le négoce Les Hordes du Chaos Commencer l'Aventure 8 La Secte De La Main Pourpre L'Intrigue se Complique Les Evénements Ev 1. On ne fait que passer Ev 2. Il me semble qu'on nous surveille Ev 3. L'approche directe Ev 4. Une boucle de cheveux La suite au prochain numéro Les Sectateurs 11 Rumeurs Et Evénements Impériaux 12 Grabuge Sur La Rivière Des rides sur l'eau Les attaquants L'Inventaire Quelque chose a bougé en bas Et maintenant? 15 Weißbruck 15 On recherche une Apothicaire Il n'y a personne à la maison a. Salle de séjour b. Cuisine/débarras c Cave d. et e. Chambres Enlevée ! Cherchez la femme La Grange Rouge 18 Une Nouvelle Carrière Herbes, droques et poisons 19 Allons Voir Le Sorcier ! Altdorf

19 Altdorf
Voyager par la rivière
A la poursuite des ravisseurs
Retour à Altdorf
Quiter Altdorf

Delberz

Il était un puissant sorcier 22 Les Projets De La Couronne Rouge

PNJ de la Couronne Rouge Comment utiliser l'emploi du temps

24 Sur Le Chemin Des Crêtes Noires

Grissenwald
 Une grossière intervention
 Les Nains
 Le Bidonville Nain de Khazid Slumbol
 L'audience
 Les Nains de Khazid Slumbol

26 Les Fermes Isolées
Les occupants apeurés
Les attaques

Le Voyage jusqu'à la Mine
 Les Crêtes Noires

Les positions des Gobelins La mine Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue

32 En Remontant Le Reik

Le chateau de Gardereik L'appareil de signalisation Des bateau-stoppeurs Le mystère révélé

Les clés magiques Description des Lieux Le mur extérieur

La tour de signalisation L'intérieur de l'observatoire b. Entrée c. Laboratoire d'alchimiste d. Bureau e. Bibliothèque

f. Corridor intérieur g. Entrée centrale h. Bibliothèque secrète L'appareil de signalisation Les gardiens

Type de gouvernement

Les Collines Stériles

37 Kemperbad

33

38 Arrivée à Kemperbad

Les événements

Le Plénipotentiaire Impérial

Les changements de carrière

40 Les Collines Stériles

En Remontant le Stir Le trajet Les doubles chutes La traversée du Nam L'auberge des Chutes Grondantes

42 Unterbaum Notes générales

L'arrivée Les Baumenvolks Dans l'inconnu...

45 La Cuvette du Diable
Un souffle du passé
Les cavernes - Plan 15
L'attaque des Skavens
A. La grotte de la Mort

Le retour Les Skavens

47 E	n Route Pour Château Wittgenstein	72	La Tour de Garde
., _	Première vision	72	La Baille Intérieure
47	La Famille von Wittgenstein La venue de la pierre distordante		La tour Noire (zones 34 - 37) Le temple de Slaanesh (zones 38 et 39)
48	La Baronnie de Wittgenstein		Le quartier des domestiques Rez de chaussee
	La forêt		Premier étage Les quartiers d'habitation (zones 47 - 59)
49	Wittgendorf		Entresol Premier étage
	L'arrivée à Wittgendorf		La tour de la Sorcière
50	Evénements Arrivée Deuxième jour Trasième jour	85	Les Cachots (plan 21) 1, Cellier 2 Chambre de Siagdarg 3 Salle de torture
52	Emplacements Fixes 2. L'auberge de L'Etoile Filante 3. Le moulin 4. Le temple de Sigmar 5. La maison du médecin	00	Mênagerie Cellules Chambre de la pierre La destruction de Château Wittgenstein
	Le dîner	88	Attribution des Points d'Expérience
58	Le Camp des Hors-La-Loi La nuit dans la forêt	LA V	IE FLUVIALE DANS L'EMPIRE
	Quitter le camp	90 La	Vie Fluviale Dans L'Empire
61 C	hâteau Wittgenstein	91	Les rencontres La Navigation Fluviale
	Comment entrer ?	92	Coups Critiques Infligés aux Bateaux
61	L'Attaque des Hors-La-Loi Contacter les Hors-la-loi Planifier l'attaque En ayant I	93	Rencontres Fluviales La Maria Borger Rencontre de bateaux
62	Sous le Château Evénements		Dangers Accidents
	Rencontres		Ecluses
64	Les Gardes du Château		Rencontre de PNJ
66	Pénétrer dans la Place	102	Règles de Commerce
	Le choix du déguisement		Achat
-	Le contenu des pièces du château		Revente
67 D	escription Du Château	ANN	EXES
67	La Baille Extérieure	2 11 41 5	
Street, Street	La cour Le Donjon (zones 10 - 22)	105 109	La Population Fluviale Dans L'Empire Répertoire Géographique du Reikland
	Premier étane	444	For Oto do Dátárones do BA I

Rez de chaussée Deuxième étage

La tour du Capitaine (zones 23 - 27)

Feuille de Référence du M.J.

112 - 120 Plans

121 - 128 Document

Présentation

Bienvenue dans Mort Sur Le Reik, le troisième acte de la campagne de L'Ennemi Intérieur. Comme vous pouvez le constater, cette aventure est plus conséquente que les deux précédentes et donne à la campagne de nouvelles perspectives. Mort Sur Le Reik peut se jouer telle quelle, mais sera plus intéressante si vous disposez d'un exemplaire de La Campagne Impériale sous la main, et si vous avez fait jouer Ombres Sur Bögenhafen auparavant

Le scénario commence après que les personnages ont quitté Bögenhafen et leur donne la possibilité d'aller où bon Eur semble. Au début de cette aventure, ils entrent en possession d'un bateau qui non seulement va augmenter leur, liberté de déplacement, mais leur donnera aussi la possibilité de commercer avec les nombreux établissements en bordure du Reik. La section La vie fluviale dans L'Empire propose suffisamment de nouvelles règles et de rencontres pour occuper pendant un bon moment n'importe quel groupe de joueurs en voyage sur l'eau.

Mais cette aventure n'est pas seulement une simple promenade sur le Reik. Elle va impliquer également les joyeurs dans une quête pour un morceau de Pierre Distordante, quête qui va les confronter aux Skavens et aux ectateurs de la Couronne Rouge. La Couronne Rouge n'est pas le seul culte du Chaos avec lequel les aventuriers auront à composer ; la Main Pourpre n'est pas restée inactive depuis que Kastor Lieberung n'est pas parvenu à la contacter à Altdorf (voir Erreur sur la personne dans La Campagne Impériale pour plus de détails). Les membres de la Main Pourpre recherchent activement la personne qu'ils prennent pour Lieberung et ne s'arrêteront que orsqu'ils l'auront trouvée et traduite devant leur propre cour de justice.

es germes de cette aventure ont été semés depuis longtemps et impliquent du Chaos a maudi sa famille pour l'éternité...

Introduction

Dagmar von Wittgenstein

Il y a près de 120 ans que Dagmar von Wittgenstein, membre éminent de la non moins célèbre famille Wittgenstein; sorcier dilettante et astronome à ses heures, s'est fait construire un petit observatoire sur les bords du Reik, non loin de la ville de Grünburg.

Bien que la position de sa famille soit assurée par la Charte Impériale qu'ils ont reçue de l'impératrice Margaritha en 1979 (en reconnaissance de certains "services touchant à la sécurité de la nation" non précisés), Dagmar a jugé plus sage qu'aucune rumeur concernant ses recherches bien particulières ne voie le jour.

Pour cela, son observatoire a été protégé magiquement, et son emplacement gardé secret, même pour le reste de sa famille.

Plusieurs années se sont écoulées. Puis, alors qu'il était engagé dans certaines recherches ésotériques, Dagmar est tombé par hasard sur un ancien ouvrage d'annales astronomiques dans lequel le passage suivant (daté de 2302) a tout particulièrement attiré son attention :

Cette année, lors de la nuit maudite du Hexenstag, Mórrslieb était auréolée d'une étrange lueur verte, et sa surface semblait comme prendre une expression grimaçante des plus horribles. Les cieux furent percourus par un grand nombre d'étoiles filantes et certaines d'entre elles parurent s'écraser sur la terre qui gémit sous leurs assauts. De nouveau, durant la nuit du Geheimmistag, Mórrslieb brilla intensément dans le ciel, et le firmament fut zébré par des étoiles qui tombérent sur notre monde. Fort de la connaissance

des événements du Hexenstag, je fus en mesure de déterminer la trajectoire d'une étoile filante, particulièrement grande, et qui semblait sortir tout d'roit de Mórrslieb elle-même. Selon mes calculs, l'étoile doit s'être écrasée dans les hautes terres du Talabecland, près des chutes de la rivière Name.

En temps ordinaire, Dagmar aurait considéré cela tout au plus comme une curiosité astronomique. Mais, par une étrange coîncidence, la véille, il était parvenu à achever la traduction d'un ancien parchemin écrit dans la langue hermétique des Démons. Ce parchemin lui semblait maintenant prédire ces fameux événements décrits par le vieil astronome.

Ceci fait appel à la sagesse. Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Môrr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et à chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

En joignant les deux ensemble, Dagmar réalisa que les météorites dont font mention les annales astronomiques devaient en fait être des fragments de la lune Mórrslieb.

En consultant des recueils d'histoire, Dagmar apprit que les hauteurs autour des chutes du Nam étaient appelées Collines Stériles depuis les alentours de 2302 — ce qui coînciderait avec la date de chute des météorites et avec la défaite des incursions du Chaos : une période où L'Empire a "relâché sa garde" comme le prédisait le



parchemin. La météorite devrait donc posséder un grand pouvoir. Sans perdre de temps, Dagmar prit congé de sa famille pour se rendre à Kemperbad où il monta une expédition avec des aventuriers pour atteindre les Collines Stériles. Selon la légende, l'expédition n'est jamais revenue.

En fait, une fois que le groupe eut réussi à localiser la météorite, Dagmar assassina les aventuriers et retourna chez lui par des routes détournées, avec un gros morceau de Pierre Distordante soigneusement dissimulé dans une malle doublée de plomb.

Malheureusement pour lui, Dagmar ne vécut pas assez longtemps pour récolter les fruits de son labeur. L'un de ses cousins, Hermann, qui était peut-être quelque peu instable mentalement, trouvait Dagmar bien réticent à satisfaire sa curiosité au sujet du contenu d'une certaine malle.

Il l'attaqua donc et l'étranglà pendant un repas dans la grande salle du château familial, tandis que le reste de la famille regardait la scène sans bouger, oubliant le rôti du Festag sur la table.

Il n'est nul besoin de le dire, l'incident fut rapidement étouffé; ; memant ut confiné dans une tour écartée du château, et tranquillement effacé des mémoires, tout comme la fameuse malle et son mortel contenu. Cecì jusqu'à ce que Dame Margritte, l'arrière-arrièrepetite-fille de Dagmar, retrouve ses livres et l'emplacement caché de la Pierre...

Ainsi, bien que dissimulée, la Pierre n'avait pas été oubliée et les Dieux du Chaos disposent de bien des manières pour influencer les événements. L'existence de cette pierre est récemment parvenue aux oreilles des membres de la Couronne Rouge et des Skavens. Les deux groupes la recherchent à des fins méprisables qui leur sont propres, et sont également impitoyables.

L'Aventure

Puisque nos héros ont quitté la ville maintenant paisible de Bögenhafen, tous ces événements vont pouvoir se dérouler. Tout ce que les aventuriers ont à se mettre sous la dent actuellement est une lettre des Crêtes Noires, à Grissenwald près de Nuln.

Cette lettre parle des rapports entre une certaine Etelka Herzen et Johannes Teugen, le principal acteur des sinistres événements de Bögenhafen. Qui plus est, les PJ ont leurs propres buts : l'Apprenti-Sorcier a besoin de retourner voir son mentor, à Delberz, et le Halfeling, Harbull Pédipoil, a reçu la promesse d'âtre initié au métier d'Apothicaire par Elvyra Kleinestun de Weißbruck.

Face à ces diverses possibilités, les personnages peuvent se rendre à un certain nombre d'endroits avant de plonger dans le courant principal de l'aventure. Celle-ci ne commencera réellement que lorsqu'ils seront sollicités pour prêter main-forte à un groupe d'Engingneurs Neins, engagés pour construire une tour de signalisation au sommet du vieil observatoire de Dagmar von Wittgenstein.

Bien qu'ils soient parfaitement capables d'aider les Nains, les personnages ne seront pas en mesure de comprendre le fin fond de l'énirme

Plus tard, à Grissenwald, ils découvriront que Etelka Herzen est partie entreprendre un voyage dans les Collines Stériles, afin de trouver un objet de grande importance pour le compte de sa secte, la Couronne Rouge.

A sa suite dans les Collines Stériles, les personnages feront la rencontre du Druide Corrobreth, qui les guidera au cratère créé par la Pierre Distordante. Là, ils rencontreront pour la première fois les Skavens et découvriront la clé de l'observatoire de Dagmar.

Retournant à l'observatoire, les personnages pourront enfin pénétrer en son sanctuaire intérieur et trouveront l'indice qui les mènera à la conclusion de cette aventure, dans le redoutable Château Writtgenstein

Là, toutes sortes d'événements infâmes se produiront mais, heureusement, les aventuriers pourront s'assurer le concours d'une bande de hors-la-loi, qui les aideront à pénétrer dans le château et à mettre fin aux horreurs qui ont envahi cette Baronnie autrefois prospère. Mais les Skavens ne sont pas restés inactifs; ils se sont échappés avec la Pierre Distordante et se préparent à détruire le château.

Le mal de Château Wittgenstein est endigué et les aventuriers survivants auront le temps de faire relâche avant d'être attirés à Middenheim et dans le prochain épisode de la campagne — Le Pouvoir Derrière Le Trône.

Comment utiliser ce livret

Les renseignements concernant les principaux emplacements du Reikland sont indiqués sous leurs noms géographiques. *Toutes* les informations sur une zone sont regroupées ensemble dans une même rubrique.

Il vous sera nécessaire de vous reporter à ces diverses rubriques au fur et à mesure que les personnages se rendront d'un endroit à un autre.

Abréviations

A = Nombre d'Attaques en combat rapproché (avec ou sans armes)

B = Points de Blessures

CC = Capacité de Combat Cd = Commandement

Cd = Commandement Cl = Sang-froid (Calme)

CO = Couronne d'Or CT = Capacité de Tir

D = Dommages

Dex = Dextérité

DS = Niveau de Difficulté de Serrure

E = Endurance

FE = Force Effective des armes de distance

FM = Volonté (Force Mentale)

| = Initiative

Int = Intelligence

LCI = La Campagne Impériale

M = Potentiel de Mouvement

MJ = Maître de Jeu

P = Portée des armes de distance

A = Points d'Armure

PE = Points d'Expérience

PJ = Personnage-Joueur

PM = Points de Magie

PNJ = Personnage Non-Joueur

Prd = Parade

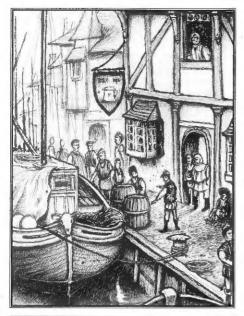
= Résistance des objets

Rch = Temps de Rechargement des armes de distance

Soc = Sociability

WJRF = Livre de règles de Warhammer — le Jeu de Rôle Fantastique

Note: Lorsque cela est applicable, les armes listées dans les possessions d'un PNJ sont suivies par les modificateurs de Capacité de Combat, d'Initiative, de Parade et de Dommages. Notez aussi que les Armes Simples (haches, épées, gourdins, masses et marteaux à une main) n'ont pas de modificateurs. Un astérisque d'an près une Caractéristique dans le Profil d'un PNJ indique que les effets d'une Compétence, comme Force accrue, ont été inclus dans le score de cette Caractéristique.



L'Aventure Pas à Pas

A la différence des scénarios précédents de la campagne, Mort Sur Le Reik autorise aux personnages-joueurs une grande liberté de déplacement. Vous devez vous attendre à ce que les aventuriers s'égaillent dans toutes sortes de directions, parmi les plus inattendues. Et, à moins que vous n'anticipiez leurs réactions, vous pourrier fort bien être obligé d'écourter certaines de vos séances de jeu, si les personnages s'engagent dans une région que vous ignorez complètement. Heureusement, il existe de nombreux moyens pour minimiser ce risique.

Premièrement, essayez d'obtenir de vos joueurs qu'ils vous dévoilent leurs projets pour la prochaine séance juste comme vous finissez la présente. De cette façon, vous pourrez vous préparer en conséquence.

Deuxièmement, essayez de comprendre les motivations et les ambitions qu'entretient chaque joueur pour son personnage. Ainsi, si vous savez que l'un d'entre eux souhaite entamer une carrière, par exemple, d'Initié, vous pouvez permettre aux PJ d'entendre une rumeur affirmant que l'on recrute des Initiés dans une ville où vous voulez que les personnages se rendent. Naturellement, lorsque les aventuriers parviendront à destination, vous pouvez toujours vous arranger pour qu'ils soient arrivés trop tard, si vous ne voulez pas d'Initiés dans votre groupe actuel !

Troisièmement, et c'est l'opposé de la technique de la "carotte", vos ne devez pas hésiter à laisser s'échapper des rumeurs très déplaisantes à propos d'un lieu où vous ne voulez pas que les PJ se rendent — une maladie extrêmement mortelle et inconnue, par exemple, ou une bande importante de mutants ou d'hommes-bêtes déchainés.

Enfin, vous devrez toujours préparer (à l'avance) un certain nombre de rencontres qui peuvent survenir où que se trouvent les personnages. La section sur les rencontres fluviales est remplie d'idées de la sorte. Si vous avez toujours une ou deux de celles-ci à portée de main, il vous sera facile de donner l'impression que vous avez planifié la région toute entière.

Aussi éloignées que soient les différentes agglomérations entre elles, ne vous inquiétez pas de ne pas posséder de cartes détaillées et/ou de Profis pour tous leurs habitants. La seule chose importante est de décrire l'apparence générale de la ville — miteuse, bien entretenue, malodorante, ou autre — et de laisser les choses se dérouler suivant les exigences des joueurs.

Il ne devrait pas être difficile, par exemple, de les conduire à une auberge où il y a encore des chambres disponibles. Egalement, si tout ce qu'ils souhaitent est d'acheter de l'équipement, et que l'aventure n'exige aucune rencontre particulière, laissez les choses se passer le plus simplement du monde, et utilisez les règles du Guide du Consommateur (WJRF, page 292) pour déterminer l'issue de leurs recherches. Si les aventuriers persistent dans certains de leurs agissements susceptibles de leur attirer les bons soins de la Garde locale, n'hésitez pas à les faire arrêter et à les flanquer en prison. Une fois qu'ils auront réalisé l'étendue de leur bêtise, il sera toujours temps de leur permettre de s'en sortir au prix de quelques pots-de-vin.

S'ils apprennent, de surcroît, qu'un individu vient d'être pendu pour un délit encore plus anodin, ils y réfléchiront à deux fois avant d'entreprendre ce genre d'action à l'avenir.

Vous avez besoin d'un PNJ secondaire ? Il y a une feuille d'échantillons standard incluse dans ce livret. Si elle est employée avec celles de La Campagne Impériale, vous devriez avoir tout ce qu'il vous faut pour improviser n'importe quel type de rencontre.

Recrutement et remplacement

Certains personnages pourraient mourir au cours de la campagne ; c'est la vie ! A un certain nombre de points de chute de ce scénario, il existe des PNJ très détaillés qui peuvent être employés, si vous le souhaitez, pour regonfier les effectifs du groupe.

Ceci est à manipuler avec précaution, cependant, pour conserver un équilibre au groupe. Il est important d'avoir un mélange de Guerriers (pour s'occuper des combats), de Lettrés (pour lancer des sorts et soigner les blessés), de Forestiers (dont les Compétences sont inestimables en pleine nature), et de Filous (qui sont également utiles dans les villes et les cités).

Si vous n'êtes pas sûr de cerner parfaitement un PJ remplaçant, vous pourriez préférer utiliser l'une des rencontres facultatives de La vie fluviale dans L'Empire, pour introduire un nouveau personnage. La chose primordiale est de ne pas déséquilibrer le groupe, soit en employant un personnage avec relativement peu de Compétences et/ou de Promotions en remplacement, ou encore en autorisant un joueur à incarner un chef pirate doté d'une bande de loyaux (et redoutables) filibustiers.

Si aucun PJ n'est décédé, vous pouvez néanmoins autoriser les aventuriers à recruter des compagnons PNJ parmi les personnes rencontrées sur la rivière.

Caci n'est pas recommandé si vous avez déjà six joueurs ou plus. Mais si vous comptez vous engager dans cette voie, n'oubliez pas de jouer ces PNJ comme des individus véritables.

Leur loyauté envers les aventuriers dépendra avant tout de la manière dont ils sont traités ; ils n'apprécieront pas d'être employés comme chair à canon ou d'être chargés de toutes les besognes déplaisantes et dangereuses.

Ils pourraient alors déserter ou trahir les aventuriers s'ils sont mécontents ou si un autre PAU leur fait une offre intéressante. Les notes concernant le Test de *Loyauté* (**WJRF**, page 70) vous seront fort utiles dans ce cas, mais vous êtes libre d'en réduire ou d'en ignorer les résultats s'il vous semble que la situation le justifie.

Vous devrez également toujours vous rappeler que les PNJ puissants (les personnages à plusieurs Carrières Avancées) ne se joindront pas au groupe comme de simples suivants — certains voudront peut-être même s'y intégrer comme chef, mais ceci est un autre problème!

Les Rencontres Facultatives

La section La vie fluviale dans L'Empire propose de nombreuses rencontres et événements de complexités variées, à utiliser lorsque bon vous semble pendant le voyage des aventuriers. Le fil principal de cette aventure ne sera pas trouvé avant que les PJ n'aient atteint la cachette d'Etelka Herzen, près de Grissenwald. Si vous n'avez pas joué Ombres Sur Bögenhafen, et mis à part le fait d'avoir manqué une aventure des plus divertissantes, vous devrez fournir aux PJ une motivation pour voyager jusque là. Par exemple, ils pourraient avoir découvert une feuille de parchemin sur le cadavre d'un Chasseur de primes, qui décrivait l'emplacement de Grissenwald, et recommandait au décédé de traquer un "sorcier répugnant" qui vit ici, en préci-sant que "l'avenir de L'Empire en dépend". Il n'est nul besoin de le dire, une telle note ne donnera aucune indication quand à l'identité de l'expéditeur ou du porteur. D'un autre côté, tandis qu'ils se trouvent dans une auberge du Reikland, les PJ pourraient être accostés par un mystérieux "servant de Sigmar" (un Clerc effrayé, qui suspecte l'implication d'un culte du Chaos) pour se renseigner sur ce qui se trame aux Crêtes Noires à Grissenwald. Les honoraires pour une mission d'enquête aussi franche ne sauraient excéder de beaucoup les 100 CO, pavables au retour. Lorsque les PJ reviendront récupérer leur dû, ils apprendront que l'étranger a été sauvagement assassiné quelques jours à peine après qu'ils l'eurent quitté.

Le négoce

Dès le début de l'aventure, les aventuriers feront l'acquisition de leur propre bateau. Comme ils ne subiront aucune contrainte de temps, il n'y a pas de raison pour qu'ils ne saississent pas l'opportunité de gagner quelques pièces en faisant un peu de commerce. Les règles expliquant comment maîtriser cat aspect du jeu se trouvent dans la section La vie fluviale dans L'Empire. Il y a plusieurs manières d'aborder le sujet; soit vous n'aimez pas l'idée, auquel cas vous n'aurez nul besoin d'employer ces règles sauf si l'un des joueurs insiste pour trouver une cargaison; soit vous pouvez vous servir d'un PNJ approprié pour leur suggérer cette possibilité. L'emploi des règles de négoce vous aidera à colorer ces instants où aucuner rencontre ne sera prévue et que les aventuriers auront encore un certain chemin à parcourir jusqu'à la prochaine.

Les rencontres fluviales (et spécialement si vous les utilisez en conjonction avec les règles de négoce) devraient également procurer un contexte convenable aux PJ qui souhaitent changer pour une Carrière de Batelier, Colporteur, Contrebandier ou Commerçant. Vous pouvez facilement introduire un PNJ qui agira comme instructeur ou, si vous préferez une approche différente, vous pouvez décréter qu'un personnage qui entreprend en toute conscience de transporter des marchandises non déclarées ou illégales dans le but d'en tirer profit est devenu de facto contrebandier. Il peut alors adopter le Plan de Carrière approprié en dépensant 100 PE.

Les Hordes du Chaos

Si vous n'avez pas joué **Ombres Sur Bögenhafen**, ou si vos joueurs ont achevé avec succès cette aventure, vous pouvez sauter ce chapitre.

Il n'est toutefois pas impossible que les PJ n'aient pas réussi à stopper le rituel à Bögenhafen, et que la ville entière ait été détruite par l'ouverture d'un Portail Chaotique mineur. Naturellement, les aventuriers ne pourront pas retourner à Bögenhafen, et pourraient bien avoir besoin de nouvelles recrues (voir plus haut); dans tous les autres cas, ceci n'affectera en rien le cours de cette aventure. La correction la plus significative que vous aurez à faire sera d'augmenter le trafic militaire, dù à la recrudescence de mobilisés pour endiguer la menace. Chaque route ou cours d'eau praticable qui conduit en

direction du Portail Chaotique sera emprunté par une proportion aussi grande qu'inhabituelle de troupes lourdement armées. Des détails sur ces armées en campagne pourront être trouvés dans les Annexes de La Campagne Impériale . Considérez que s'ils cheminent le long d'une voie reliant une grande ville ou une cité, les PJ croiseront un convoi d'infanterie ou de cavaleire se hâtant en direction du Portail, au moins une fois par jour. Ils devraient également rencontrer des Sorciers au service de l'Empereur et des Clercs des principales religions se rendant vers la même destination. D'un autre côté, les habitants des villages alentours commenceront à fuir dans la direction opposée ; et les auberges ouvertes devraient se faire rares et leurs services beaucoup plus coûteux. Il est vrai aussi que, comme la nouvelle de la catastrophe s'étend, tous les PNJ rencontrés seront avides d'en savoir plus; et tant que les personnages ne révèleront pas leur rôle dans cette affaire, toutes les informations qu'ils pourront donner leur permettront d'avoir accès à bien des endroits.

Commencer l'Aventure

Après avoir quitté Bögenhafen, et sans tenir compte de l'état de la ville à leur départ, les aventuriers sont libres de se rendre où bon leur semble (voir Plan I). Leurs destinations les plus probables sont Weißbruck (pour se faire instruire par l'Apothicaire/Charletan rencontré au Schaffenfest dans Ombres Sur Bögenhafen), Delberz (pour se faire instruire par l'eironymus Bitzen — le Maître de Wanda, l'Apprenti-Sorcier PJ pré-tiré), ou Grissenwald (pour trouver Etelka Herzen qui a procurré à Johannes Teugen le parchemin pour le rituel décrit dans Ombres Sur Bögenhafen).

L'ordre dans lequel les PJ vont suivre ces trois pistes n'est pas important, mais ils devraient être encouragés à dépenser leurs Points d'Expérience en Promotions, Compétences et/ou changements de Carrière dès que possible. Si les joueurs ont oublié l'une de ces "pistes", n'hésitez pas à la leur remettre en mémoire. Par exemple, "Voilà, vous arrivez à Weißbruck où vit l'Apothicaire que vous avez rencontré au Schaffenfest."

Des précisions sur ce qui se passe à chacun de ces endroits se trouvent plus loin dans ce livre.



La Secte De La Main Pourpre

La Main Pourpre est une secte secrète du Chaos dédiée au culte de Tzeentch et au renversement de L'Empire. Elle a des agents infiltrés à des postes importants un peu partout à travers L'Empire, dont des membres de haut rang des cultes de Sigmar et d'Ulric. Ces sectateurs souhaitent réveiller l'Hérésie Sigmarienne (voir LCI, page 13), créant ainsi un schisme religieux qui aiderait à déstabiliser L'Empire. Les premiers fruits de leurs agissements commencent à apparaître dans cette aventure (voir Rumeurs et événements impériaux, page 11).

La Main Pourpre dispose d'une loge dans toutes les villes principales, chacune d'entre elles étant théoriquement contrôlée par les chefs du culte basés à Nuln. Les grandes distances qui séparent les cités de L'Empire font que chaque loge fonctionne normalement indépendamment des autres, bien qu'occasionnellement les ordres

viennent directement d'en haut.

Un tel ordre est récemment parvenu à toutes les loges : Kastor Lieberung, le Magister Impedimentae de la secte, qui a rompu tout contact avec le culte, doit être retrouvé à tout prix !



L'Intrigue se Complique

Les chefs du culte ont appris que Lieberung a reçu un message concernant un important héritage. Il n'a plus contacté aucun membre de la secte depuis qu'il est parti rendre visite à un cabinet d'avoués à Bögenhafen, qui sont supposés être les exécuteurs testamentaires. Deux sectateurs ordinaires ont été chargés de prendre contact avec lui à Altdorf, sur le chemin de Bögenhafen, mais ont été trouvés morts quelques jours plus tard. Au moment où cette aventure débute, les chefs du culte de Nuln sont devenus soupconneux ; ils craignent que les intentions de Lieberung soient de récupérer l'argent pour son propre compte et de s'enfuir, au lieu de le remettre au culte comme il le lui a été ordonné.

Cependant, il y a deux choses que la Main Pourpre ne sait pas.

Premièrement, l'héritage était un canular. Le cabinet d'avoués n'existe pas, et la lettre que Lieberung a reçu faisait partie d'un plan complexe orchestré par un Chasseur de primes (maintenant décédé) pour attirer le Magister Impedimentae dans un piège.

Deuxièmement, le véritable Kastor Lieberung est bel et bien mort - tué dans une attaque de mutants sur la route Middenheim-Altdorf; et l'un des PJ est le sosie parfait de Lieberung (voir Erreur sur la

personne dans La Campagne Impériale)

Le premier souci de la secte est de contacter Lieberung (ou plutôt, le PJ qui lui ressemble) et de récupérer l'héritage pour ses propres intérêts tortueux. Des agents ont été envoyés à travers tout le Reik-

Si le sosie de Lieberung a été tué à ce stade du récit, la secte recherchera quand même les aventuriers, car la Main Pourpre croira qu'ils appartiennent à un culte rival qui a supprimé Lieberung d'une quelconque façon et dérobé son héritage. Certains des événements décrits plus loin devront être quelque peu modifiés pour s'accorder à cette éventuelle péripétie. Lorsque le texte dit que les sectateurs cherchent querelle à un certain personnage, utilisez vos connaissances sur vos joueurs pour déterminer la nouvelle victime, ou tirezla simplement aux dés.

Les Evénements

Les événements suivants font le point des réactions de la secte à la disparition de Lieberung. Sachant que Lieberung se dirigeait vers Bögenhafen, et supposant qu'il reviendrait ensuite à Nuln avec l'argent, les envoyés de la secte se sont mis à sa recherche dans tous les établissements répartis le long de cette route. Les événements décrits ici doivent être employés dans l'ordre, pour ajouter mystère et suspense à l'aventure.

Il est important que les personnages ne se doutent pas de la raison pour laquelle la secte les recherche, et tout sectateur capturé par les PJ ne révélera jamais rien sur la Main Pourpre. Tous les membres transportent sur eux une pilule suicidaire (une petite capsule de poison à action rapide) qu'ils n'hésiteront pas à utiliser plutôt que de trahir leur secte.

Ev1. On ne fait que passer

Cet événement devrait survenir à Weißbruck, mais toute localité proche de Bögenhafen conviendra.

Lorsque les aventuriers pénétreront dans la ville, ils seront abordés par deux sectateurs déguisés en colporteurs. Ces derniers tenteront



d'échanger des signes secrets avec le personnage qui ressemble à Lieberung, en prétextant vouloir lui vendre simplement des pots et des casseroles. Si le sosie de Lieberung est mort, les faux colporteurs essayeront d'employer des signes secrets pour découvrir à quel culte les PJ appartiennent.

Tandis que l'un des hommes discute du prix de ses marchandises, l'autre se gratte le côté droit de son nez avec le petit doigt de sa main gauche pendant qu'il insère l'extrémité du pouce de sa main droite dans son oreille droite, paume exposée et doigts tendus. Si l'un quelconque des aventuriers répète ce signe, les deux sectateurs cligneront des yeux d'un air entendu, et celui qui n'a pas fait de signe offrira sa main droite, comme pour une poignée de main. Ce que les PJ ignorent, c'est que la paume de l'homme est enduite d'encre rouge, et que la poignée de main va transférer une partie de cette encre sur la propre main (maintenant sale) de l'aventurier. Ceci fait, les deux hommes disparaîtront rapidement, soit dans la foule, soit dans un dédale de petites rues - selon ce qui convient le mieux à la situation. La "paume pourpre" est employée comme un avertissement par la secte ; les sectateurs ont essayé de dire aux aventuriers de remettre l'argent ou de se préparer à en assumer les conséquences

Si aucun des PJ ne répond en imitant la gestuelle des sectateurs, ils continueront à répéter leurs signaux, abandonnant et disparaissant comme ci-dessus l'orsque une patrouille de gardes surviendra sur les lieux. Ils ne participeront pas à la conversation autrement qu'en

discutant du prix de leurs produits.

Jusqu'à ce que l'avertissement de la "paume pourpre" soit délivré, les sectateurs répéteront leur tentative chaque jour, employant une variété de déguisements — mendiants, bohémiens, bateleurs, etc. Les aventuriers seront certainement à même de les reconnaître après plusieurs fois. Si les sectateurs ne parviennent pas à délivrer leur "message" au bout de deux jours, ils repertiront pour Altdorf, où ils en référeront à leurs supérieurs.

Les PJ peuvent tenter de suivre les sectateurs, soit jusqu'à leur auberge, soit jusqu'à Altdorf, mais dans les deux cas leurs tentatives se solderont per un échec car les deux hommes sont habitués à semer leurs poursuivants.

Ev2. Il me semble qu'on nous surveille

Cette série d'événements devrait commencer à se produire alors que les aventuriers traversent ou passent à proximité d'Altdorf. A partir de ce moment-là, le groupe sera constamment suivi par deux sectateurs.

Deux fois par jour, les PJ ont 5% de chances de découvrir qu'ils sont filés. Cette probabilité doit être ajustée selon le plus haut score d'initiative du groupe, et si l'un des personnages est compétent en Sixième sens, le Test se fera à +10%. Vous devrez faire ce Test lorsque les aventuriers reprennent leur voyage après une nuit de repos, et lorsqu'ils s'arrêtent pour la nuit.

Si les PJ les découvrent, vous devrez élaborer une description générale des sectateurs (plus loin) afin que les joueurs n'apprennent rien de plus que ce que leurs personnages peuvent voir. Vous devrez alors effectuer un Test de Imt pour les sectateurs afin de déterminer s'ils se sont rendus compte qu'ils étaient découverts. Si ce Test échoue, ils se précipiteront droit dans toute embuscade que les PJ pourraient leur tendre : dans le cas contraire, ils n'auront aucun mal à l'éviter.

Dans l'hypothèse où les sectateurs sont capturés ou tués, la seule information que les aventuriers trouveront sera la note suivante (Document 1):



Ne vous inquiêtez pas si les sectateurs de l'Evénement 1 ne sont pas parvenus à faire passer l'avertissement de la "paume pourpre". Les joueurs n'en seront que plus mystifiés sur ce qui se passe, et pourraient bien considérer la référence de la "paume pourpre" comme étant purement métaphorique.

La filature continue, en remplaçant les éventuels sectateurs tués par les aventuriers, jusqu'à l'Evénement 5.

Ev3. L'approche directe

Cet événement devrait survenir lorsque les PJ se trouvent à Kemperbad, sur la route qui va, ou qui revient, des Collines Stériles. Ignorez cet événement si le sosie de Lieberung a été tué.

Dans un lieu suffisamment anonyme, bien que public (la place du marché ou la grande salle d'une auberge), le sosie de Lieberung est accosté par un individu à l'air retors qui "ne veut pas d'ennui — juste vous glisser un mot à l'oreille. Le sectateur fuira au premier signe de violence ou d'incantation, mais sinon délivrera le message suivant dans un chuintement sournois et d'un ton mélodramatique:

« A quoi jouez-vous, Kastor ? Nous sommes très peinés par votre attitude. Pourquoi ne nous avez-vous pas contactés ? J'ose espérer que vous n'avez pas oublié que vous êtes supposé remettre votre bonne fortune au Conseil Întérieur! »

A moins que le PJ ne joue le jeu en bluffant de façon convaincante que tout va pour le mieux, et qu'il compte apporter l'argent sous peu, etc., le sectateur sera pour le moins troublé et soupçonneux. Avec un dernier regard menaçant, il partire, non sans persifier en tournant des talons : « Vous ne nous duperez pas, vous savez. Une fois membre, toujours membre ! Vous n'en avez pas fini avec ça. »

Les tentatives de suivre l'individu échoueront. S'il est attaqué dans l'auberge ou sur la place du marché, une bagarre générale s'ensuivra, et l'homme s'échappera dans la confusion. Une patrouille de la





Garde arrivera sur les lieux peu de temps après, et tentera d'arrêter autant de personnes mpliquées que possible St les PJ sont capturés, ils seront condamnés à une amende de 1D10 CO chacun, et libérés après une nuit passée en prison

Ev4. Une boucle de cheveux

Peu de temps après le précédent événement, le sosie de Lieberung (ou un membre du groupe choisi au hasard) sera bousculé dans une rue bondée de monde et sentira nettement qu'on fui tire les cheveux. En se retournant, i aura juste le temps d'apercevoir un individu vêtu de pourpre disparaître dans la foule

L'aventurier n'a aucune chance d'appréhender ou de suivre le coupable. Un examen de la chevelure du personnage révélera qu'une

mèche de ses cheveux a été sectionnée !

Ev5. Le dernier avertissement

Autant que possible, vous devrez retarder cet événement jusqu'à ce que es aventuriers repassent par Kemperbad après leur expédition dans les Coll nes Stériles. Lorsque les PJ s'installeront dans une auberge, un message ieur sera déliviré à table, apporté par l'un des employés de l'étab issement.

Le message est agrémenté d'un cachet de cire pourpre qui porte l'impression d'une main sur laquelle est dessiné le symbole de Tzeentch (voir LCI, page 24). A l'imtérieur de la lettre se trouve la boucle de cheveux derobée

Le message est reproduit chaprès pour vous permettre de vous y référer Donnez à vos joueurs le Document 2

Si les aventuriers se renseignent sur la personne qui est à l'origine de ce message, l'employe indiquera un individu encapituchonne assis près de a porte, et accompagné de quatre hommes à la mine patituaire. Comme les PJ examinent le groupe, l'homme au capuchon se ève et commence à incanter un sort ouvertement. Les hommes de main stopperont quiconque veut s'en prendre à lui avent que son

he can shall be comed and produced to the shall we can be shall be the distribution of the distribution of the shall be comed to the shall be considered to the shall be shall be shall be considered to the shall be shall be shall be considered to the shall be sha

sortifège sort achevé. A moins que le sosie de Lieberung ne réuss.s se un Test de Volonté, ses mains se coloreront d'un rouge foncé et très vif sous l'effet d'une Malédiction

Laissant ses compagnons le couvrir, le capuchon (un Sorcier de Niveau 1) s'enfuira par une porte de dernère où un cheval l'attendait. Si un combat devait s'ensuivre dans la salle, utilisez le Profi standard des Hommes de main de la Feuille de référence du MJ de La Campagne Impériale.

Si le Test de Volonté du personnage visé est réussi, vous pourrez utiliser une variante de cet incident à une date ultérieure.

La suite au prochain numéro

Bien entendu, l'intérêt de la Main Pourpre pour le groupe ne ve pas s'achever avec ce dernier événement Vous pouvez souhaiter attirer l'attention des PJ sur des suiveurs discrets, et même créer quelques rencontres où ils sont impliqués. Toutefois, nous reprendrons les agissements de cette secte dans le prochain épisode de la campagne — Le Pouvoir Derrière Le Trône

Les Sectateurs



Les cultistes vont naturel ement différer queque peu en apparence physique—taille, pords, couleur des cheveux, etc. Mais ils ont tous un certain nombre de points communs. D'abord, ce sont tous des individus à l'air retors et indigne de confiance, qui dénotera ent même dans un repaire de voleurs. Puis, eurs vêtements comportent toujours au moins un accessoire de couleur pourpre, que ce soit une cape, une plume, une centure ou autre. Après que les PJ ont rencontré 3 ou 4 sectateurs différents, vous pouvez.

effectuer des Tests de **Int** en secret à leur place, pour voir s Is se sont aperçus de ce détail Ensute, ils ont tous une petite main ouverte tatouée à l'encre pourpre sur une partie de æur corps Enfin, et bien que les sectateurs aient tous des activités variées qui leur permettent d'inventer des histoires convaincantes, ils possèdent auss, un certain nombre de Compétences communes (ce sont celles qui sont istées plus bas). Vous êtes libre, toutefois, d'autoriser l'emploi de toute Compétence non-offensive si la situation l'exige

 M
 CC
 CT
 F
 E
 B
 I
 A
 Dex
 Cd
 Int
 CI
 FM
 Soc

 4
 35
 20
 3
 3
 7
 40
 1
 35
 30
 30
 25
 30
 20

Age 20 +3D6

Alignement: Chaotique

Compétences

Alphabétisation; Camouflage Urbain, Déguisement, Déplacement silencieux — Urbain; Esquive; Flature; Langage secret — Guilde (secte de la Main Pourpre); Pistage

Possessions

Veste en cuir (PA 0/1 — Tronc/Bras), Pièce de vêtement pourpre, Arme Simple (épée, hachette, etc.); 3D6 CO.

Rumeurs et Evénements Impériaux

Les renseignements de cette page devraient être apons par le groupe au cours de **Mort Sur Le Reik**. Ils ont été partagés entre les rumeurs générales et localisées, et es nouvelles sur les événements majeurs qui se deroulent un peu partout dans L'Empire. C'est à vous de decider quel PN, employer pour être le vénicule de chaque élément d'information, et à que moment es joueurs doivent en prendre connaissance. Vous ne devez pas oublier, cependant, qu'un simple paysan a fort peu de chances d'être au courant, tout au moins de façon détailée, de ceiqui se passe à l'autre bout de L'Empire. D'un autre côté, un gentilhomme important ne saurait se préoccuper de 'ragots de paysans'.

Les Evénements Impériaux servent à tenir les joueurs informés de la crise politique qui se développe et qui interviendra plus tard dans la campagne. Is ne sont pas là pour distraire les PJ de leur plan d'action. Vous pouvez toujours leur signa er que de te les nouvelles sont invariablement viei les de plusieurs sema nes, et qu'ils ne sont pas en mesure de faire grand chose en ce qui les concerne.

Les rumeurs sont similaires à ce les de *Erreur sur la personne* (voir **LCI**, page 37) Elles n'ont pas à être totalement fausses ou d'une précision méticuleuse, mais ce sont vraisemblablement des exagérations fondées sur des faits réels

Nouvelles des Provinces

- 1 Le Prince héritier Hergard von Tasseninck fils unique et futur successeur du Grand Prince Hals von Tasseninck, souvera n σ Ost and a été tué dans les Montagnes Grises (Cf. Document 1 de Erreur sur la personne, LCI)
- 2 Le Grand Prince d'Ostano accuse le Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland de la mort de son fis. Il affirme que c est un assassin, trava llant pour le compte du Grand Duc, qui a volé la vie de son fils. Il était de notonété publique que Gustav avait des vues sur les forêts d'Ost and.
- 3 Une troupe de la cavalene du Grand Duc von Kneglitz a été attirée dans une embuscade à la frontière de 'Ostland Les paysans du com ont fui la région par crainte de représailles de la part du Talabeciand
- 4 L Empereur Karl-Franz a été frappé d'une maladie inconnue. Ce pourrait être désastreux s'il venait à mourir, car tout le monde sait bien que son hérit, er —le Prince Wolfgang— est un parfait imbécile, et que les autres Electeurs ont peu de chances d'accepter son accession au trône.
- 5 L'Empereur Karl-Franz a fait publier un nouvel édit déclarant qu'il n'y a pas de mutants dans L'Empire. La pratique d'exier ou de massacrer ces malheureux, qui présentent certaines difformités physiques, sous le seul prétexte d'une apparence disgracieuse est désormeis illégale et punissable de mort (remettez aux joueurs le Document 3).
- 6 Des émeutes ont eu lieu dans certaines villes du Middleland, ou les fidé es de Sigmar se sont rebellés contre ce qui s ciement être de la persécution de la part des Chevalliers Panthères — les Templiers d'Ulric (voir LCI, page 26)
- 7. Un ancien Cierc de Sigmar, devenu Répurgateur, a été massacré par la population de Schoppendorf (une petite ville du Middfelland).
 8 Toutes les capitaises de province recrutent de plus en plus de Patrouilleurs ruraux, pour tenter d'endiguer la vague de banditisme toujours croissante, qui menace les voies de communication, et par la-même le commerce, entre les Provinces.

Rumeurs

- 1 Le Prince Wolfgang Holswig-Abenauer heritier du trône est gardé prisonnier dans son propre château suivant es ordres de l'Empereur MJ. cette rumeur est très largement répandue, et les rubnques suivantes donnent un certain nombre d'explications possibles, chacune d'entre elles étant rattachée à la rumeur principale.
 - a) Il a été marqué par le Chaos ; une queue de rat lui a poussé
 - b) Il a contracté la Putréfactose ou la Vanole pourpre (ou une maladie de votre crû)
 - c) C'est pour le protéger ses frères cherchent à le faire assassiner
- 2 Le Prince n'est pas réel ement prisonnier, mais personne ne peut l'approcher (sauf pour lui apporter sa nourriture) parce que a) Il s'est mis à adorer les Dieux du Chaos (cette rumeur n'est pas très raisonnable et ne parviendra aux oreilles des PJ
 - que si leur interlocuteur a suffisamment confiance en leur discrétion)
 - b) est devenu fou furieux , il a toujours éte un peu simple d'esprit, et il est maintenant compiètement cing é
 - c) « a été rendu fou par un d'oes maudits Démonistes, et l'Empereur essaye qui ca se sache pas »
- Des marchands de Manenburg ont re-baptisé du bourbor de Bretonnie comme "production du Sudenland" pour tenter de combattre
 "embargo sur les mportations décrété par les collecteurs impénaux (Cf. La vie fluviale dans L'Empire)
- 4. Wittgendorf est un endroit maisain. Tous les villageois sont plus ou moins tarés « à caus' de trop d'manages dans la même fair Jea. On dit que c'est un vi lage qui se porte bien, mais personne n'y a mis les pieds depuis bien longtemps (Cette dernière phrase sera donnée en explication à des questions précises sur l'endroit).
- 5 Les patrouil eurs fluviaux et les collecteurs d'impôts sont tous des escrocs. Ils vous confisquent votre cargaison à la moindre excuse et la revendent pour leur propre compte.
- 6 Des cadavres de mutants sont régulièrement retrouvés flottant au gré du courant sur le Reik, au sud de Kemperbad « Tenez, nen que la semaine dem ère, nous en avons repêché un recouvert de fourrure vert pomme, et quatre yeux au bout de sortes d'antennes » (M.) Ce sont des experiences "ratées", expédiées du haut des remparts de Château Wittgenstern.)
- 7 Restez o n du château des Wittgenstein c'est un endroit mal farmé que même les Répurgateurs évitent. Et de toute façon, a fami, e von Wittgenstein est protégée par une ancienne Charte Impénale datant de l'Age des Trois Empereurs (Utilisez des rumeurs de ce genre pour empêcher les PJ de se rendre à Wittgendorf trop tôt dans l'aventure).

Grabuge Sur La Rivière

Cette rencontre surviendra une fois que les aventuriers auront quitté Bögenhafen. Comme il est indiqué à la page 92 d'Ombres Sur Bögenhafen, les PJ peuvent quitter la ville par la rivière avec Josef Cuartijin ou à bord d'une embarcation volée ; ou par la route, que ce soit à pied, dans un carrosse volé ou à cheval. Il n'est pas important de savoir comment les personnages ont quitté Bögenhafen, ni vers quelle destination ils se dirigent ; cet événement a pour but de reccorder sans à-coups Ombres Sur Bögenhafen à Mort Sur Le Reik.

Si vous n'avez pas joué Ombres Sur Bögenhafen, il y a deux

choses que vous pouvez faire.

1 Courez l'acheter (immédiatement !) et faites-le jouer avant de commencer Mort Sur Le Reilt, il fournira aux aventuriers une indication qui eur sera fort utile dans ce scénario, ainsi qu'une meilleure chance de gagner quelques Promotions avant de démarrer cette aventure.

2 Commencez cette aventure avec l'un des événements décrits uttérieurement (voir Rencontres facultatives), avant de poursuivre par ce chapitre où les aventuriers voyagent le long d'un cours d'eau

La solution que vous choisirez vous regarde ; il serait plus satisfasant de jouer les épisodes précédents de la campagne, qui sont destinés à produ re une variété de pistes intéressantes pour **Mort Sur** Le **Reik**, mais cette dernière aventure peut se jouer isolée si vous le souha tez.

... Des rides sur l'eau

Cet événement, que vous allez faire jouer à la première occasion, va permettre aux PJ de se rendre propriétaires de leur propre embarcation. Rappelez-vous que, même s'ils voyagent par une route qui ne longe pas un cours d'eau, ils finiront bien tôt ou tard par arriver à une rivière — et cet événement pourra alors se produire

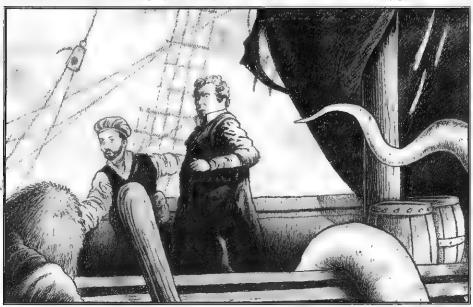
Si les aventuriers voyagent sur une rivière, ils apercevront un cadavre humain flottant au gré du courant. Plusieurs carreaux d'arbalète sont figés dans son corps qui est atrocement mut lé

S'ils voyagent par la route, ils verront un Batelier, aux vêtements sales et déguerillés, avançant vers eux en Intubant depuis a rivière Du sang s'écoule d'un certain nombre de blessures, et deux cerreaux d'arbalète sortent de l'un de ses fiancs II s'écroulers devant les PJ, en pointant son bras en direction de a rivière, halètera péniblement : « les mutants I », et rendra son dernier soupir. I n'a rien de valeur ou d'intéressant sur lui

Comme les aventuriers continuent à descendre ou à s'approcher de la rivière, ils remarqueront un bateau, apparemment à la derivier. Plusieurs corps — certains humains, d'autres moins — encomprent le pont ou flottent dans l'eau, à côté du bateau. Il n'y a aucun signe de vie Référez-vous au Plan 2 pour la suite de la rencontre Notez que le canot, échoué sur la berge, permet aux aventuriers de rejoindre le bateau à la dérive sans avoir besoin de patauger!

A ce moment-là, les personnages disposant d'un Sixième sens ressentiront la désagréable sensation d'être observés, sans pouvoir dire d'où cela vient.

Le bateau a été attaqué par une bande de mutants en maraude, conduire par un Homme-bête pourvu de tentacules (voir Lea attaquants survivants sont encore sur les lieux. Un mutant ailé monte la garde dans un arbre (marqué d'une croix) et peut être découvert sur une Observation réusse avec unalus de 20% Il avertura ses autres compagnons, encore sur le





bateau, en imitant le cri de la chouette; les personnages Forestiers qui réussissent un Test de Int pourront avoir des souppons, car il est un peu tôt pour que les chouettes sortent. Il y a deux autres mutants en train de piller la cabine, et un Homme-bête qui se cache dans l'aeu de l'autre côté de l'embarcation. Le bateau est un navire marchand de type moyen (voir La vie fluviale dans L'Empire)

Aussitôt que les aventuriers prendront pied sur le pont, le mutant à lé plongera sur eux, et les deux autres mutants dans la cabine attaquieront quiconque essayera d'y pénétrer, combattant jusqu'à la mort. Le mutant ailé s'enfuira s'il voit les deux autres se faire tuer, ou si ses points de Blessures descendent en dessous de 4

Pendant que le combat fera rage sur le bateau, l'Homme-bête aux bras tentaculaires se hissera au niveau du pont et tentera de saisir le personnage le plus proche de lui (pourvu qu'il soit à monns d'un mêtre du bord). Si sa présence passe inaperçue (pour tout PJ présent sur le pont et qui rate une Observation , à +10 pour la Compétence Soxième sens), l'Homme-bête agrippera une jambe sur un Test de CC normal, et tentera de passer sa victime par-dessus bord.

S il est repéré, le l'est de CC se fera avec une pénalité de 20%. Il tentera de s'emparer de tout personnage à sa portée jusqu'à ce qu'il réussisse ou que son B descende en dessous de 4, auquel cas il prendra ses tentacules à son cou et s'enfura

Une fois que l'homme-pieuvre s'est emparé d'un personnage, les deux antagonistes doivent faire un Test de Force, ajusté d'un +10 pour la Compétence Lutte

Si les deux ratent ou réussissent le Test, la victime est empétrée, mais reste toujours sur le pont. Les tentacules sont considérés comme cible inerte (toucher automatique au double des dommages), et la victime peut s en libérer en les sectionnant, s'ils encaissent un minimum de 5 points de dégâts.

Si la victime réussit et que l'Homme-bête rate, le PJ parvient à se dépêtrer et à se mettre hors de portée

Ši la victime rate le Test et que l'Homme-bête le réussit, le PJ est passé par-dessus bord. S'il réussit alors un Test d'Intiative, il parvient à se rattraper in extremis au bastingage, et pourra tenter un nouveau Test de F au prochain Round pour éviter de faire le plongeon (mais en perdant toutes ses attaques). Echouer au Test de Il fera perdre 1 B au personnage (au Tronc), non amorti. L'homme-pieuvre essayera alors de maintenir la tête de sa victime sous l'eau jusqu'à ce qu'elle se noie. Le personnage peut continuer à combattre sous l'eau, mais seulement en utilisant des armes d'estoc (ex. épée, ance, dague), il aura également une pénaîtré supplémentaire de 20% au CC et un majus de -2 aux dommages infligés.

De plus, la victime doit effectuer un Test de Force par Round , s'il est réussi, l'homme-pieuvre est autorisé à faire également un Test

de F pour empêcher sa proie de se libérer

Ce Test est répété chaque Round, jusqu'à ce que le PJ se libère ou se noie (WJRF, page 74), ou jusqu'à ce que le score en B de l'Homme-bête soit réduit à 3 ou moins, auquel cas il aissera tomber se victime pour s'enfuir

Les attaquants

HOMME-PIEUVRE

М	CC CT	F	E	8	1_	Α	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	41 25	3	4	11	30	1	-	29	34	29	24	10

Règles spéciales Les mutations de la créature sont yeux protubérants ; pieds palmés (nage sans réduction de M), la capacité de respirer sous l'eau ; des tentacules à la place des pras

LES MUTANTS

M	CC	CT	F	E	8	-1	A	Dex	Çd	Int	CI	FM	Soc	
4	33	25	3	3	6*	30	1	29	29	29	29	29	16	

deux des mutants sont déjà biessés (voir ci-dessous)

Règles spéciales

a) Dans les arbres — Ailes-noires est armé d'une ance et se déplace comme un Voleteur

b) Dans la cabine — Bec-d'oiseau est armé d'une épée et il lui reste 3 B. Fourreux est armé d'un gourdin et il lui reste 4 B.



L'Inventaire

Une fois que la menace des mutants sera complètement éliminée les aventuriers pourront faire l'inventaire du bateau. Il y a cinq cadavres trois sont Humains (un homme et une femme d'envrongtioniq ans, et un homme qui semble avoir la quarantaine) et les deux autres sont des mutants, un avec une tête de squelette et des yeux pédonculés, et autre avec des jambes d'oiseau, une queue ve ue et un œl unique au bout de son nez. Fou ller les corps rapporters les objets suivants.

2 cottes de mai les à manches longues (à la tai le de deux des PJ) , 2 cagoules de mai les , 3 épées (dont une brisee) , 1 arbalete : 13 carreaux d'arbalète intacts , 4 degues , 2 gourdins , un total de 12 CO,

14/7 en petite monnaie

Quelque chose a bougé en bas

Tandis que les aventuriers inspectent le bâtiment, ils s'aperçoivent d'un mouvement furtif dans la cele du bateau. Sils four lent la cele, une Observation réussue eur permettra de constater que le couvercle de l'une des caisses a légèrement bougé, si tous les personnages présents ratent leur Test faites-leur faire à chacun une Écoure pour un bruit léger (WJRF, page 69), afin d'entendre un grattement indistinct à l'intérieur de la caisse.

Si les aventuriers disent, « Qui est là ? » ou quelque chose dans ce genre, il n'y autre plus aucun mouvement. Si la caisse est ouverte, es Pu découvriront une femme accrouple à intérieur. Ce le circhiriera en brandissant un petit couteau, sans grand effet, dès que le couvercle sera retiré. Elle s'affaissera presque aussirôt avec sou agrement quand eule réalisera qu'e le n'a plus rien à craindre des

mutants

El se présentera d'e le-même sous le nom de Renate Hauser, Colporteuse, ong naire de Grünburg, et racontera qu'elle travai lat dans les environs de Bögenhafen ces dernières semaines. Ele se trouvait dans un village élogné lorsque les événements de **Ombres Sur Bögenhafen** se sont produits, et ne sait rien de précis à cue, et, ayant pris le bateau à Herzhard. El e exoliquera qu'elle se trouvait dans la cale au moment de l'attaque « d'si jeté un cei denors et jai aperç. cette norrible créature à tête de mort.— Je savais que je deva sime battre, mais je ni ai pas pu. Finalement, je me suis cachée .c., en espérant que personne ne me remarquerait. » Benate pourra dentifier les trois corps humains comme étant ceux de Fritz Segel le propriétaire du bateau, de son fils Albrecht et de sa belle-file meioi

Dens la cale sont entreposés 75 grands sacs, contenant chacun pour 250 Points d'Encombrement de laine brute (voir Les règles de

commerce dans Le vie fluviale dans L'Empirel



RENATE HAUSER -- HUMAINE, COLPORTEUSE



Jeune femme très ndépendante Renate est souvent prise pour une bohémienne, elle airme les vêtements aux motifs compiques et aux couleurs vives, et porte généralement un foulard sur ses cheveux no r-corbeau, et deux anneaux dorés pendent à ses ore lles

Renate est une personne d'un tempérament prudent (les joueurs pourraient bien lui trouver un autre qua if catif), qui ressent une profonde aversion pour le danger physique. Si elle se trouve impliquée dans une situation potent el e

ment dangereuse, elle essayera toujours de s en sortir par un moyen non-violent, comme le bluff, à diss mulation ou la fuite Elle adore voyager et visiter différents endroits, et c'est cela, blutôt qu'un rée amour de l'aventure, qui la motivée à mener la vie errante de Colporteur. Si les aventuriers l'invitent à se joindre à eux, elle acceptera voiontiers, réalisant qu'elle est plus en sécurité avec eux qu'en restant seule.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 5 34 28 4# 4* 8# 43#137 25 33 34 37 41#

1 Promotion a déjà été prise dans cette Caractéristique * cette Compétence est incluse dans le Profil

Age 23 ans

Points de Destin : 2

Compétences

Baratin , Commerce , Conduite d atteages ; Connaissance des plantes , Corruption ; Course à pied , Evaluation ; Pictographie — Coporteur ; Résistance accrue * , Soins des animaux , Spèc a isation — Armes de poing

Possessions

Couteau ; 2 gameiles en fer ; 12 couteaux et fourchettes de table , 300 épingles , 3 rouleaux de ruban coloré , Lanterne ; Ballot , Briquet 4 couvertures ; 10 mètres de corde , Bourse contenant 14 CO, 17/6.

Et maintenant?

A ce moment, les aventuriers devraient être incertains quant à ce qu'ils comptent faire. Renate les encouragers à prendre possession du bateau, et de sa carga son, car el el aimerart bien rejoindre sa destination initiale. We shruck. Si les personnages voyagent toujours avecuosef, il leur fera remarquer que la coutume permet de s'approprier in bateau, abandonné, considéré comme épave. Les personnages compétents en Potamologie réal seront qu'ils ont parfaitement le droit dutiliser le bateau pour leur propre compte, jusqu'à ce que des parents du propriétaire se fassent connaître, et de conserver tous les bénéfices qu'ils pourraient faire durant cette pêr ode. Egalement, il n'est pas rare que les héritiers payent une récompense supplémentaire, quand et si se vennent récupérer leur bien Renate ou Josef-expliquéra ceci si aucun PJ ne possède la Compétence Potamologie.

Les aventuriers ont maintenant fait acquisition d'un bateau, d'une cargaison (vous permettant d'utiliser les règies de commerce de la section La vie fluviale...), et d'une passagère (qui peut être convaincue de se joindre au groupe comme PNJ ou en remplacement d'un PNJ... Is sont prêts à progresser dans la partie suivante de cette aventure. S'ils voyagea ent avec Josef, il leur fera des adieux attendrs et quelque peu alcool sés , si aucum des aventuriers ne possède la Compétence Canotage ou Manœuvres nautiques vioir La vie fluviale dans L'Empire), Josef passera une journée à leur expliquer les rudiments des manœuvres de navigation. Ce será trop court pour qu'un personnage apprenne une Compétence, mais chacun des PJ aura le droit de tenter un Test de Intr., ceux qui le réussissent gagnent un bonus permanent de +10 à tous leurs Tests de Navigation jusqu'à ce qui la acquièrent les Compétences appropriées.

Vous pouvez éventuellement employer Josef ou Renate pour expiquer aux aventuriers le fonctionnement du système de commerce

Weißbruck

Offrant aux personnages l'opportunité d'apprendre une nouvelle Cernère (voir plus loin), Weißbruck est de plus un lieu idéal pour qu'ils revendent leur cargaison de lame, et pour recruter des PNJ ou remplacer des PJ. Vous pouvez vous servir de certaines des suggestions de La vie fluviale dans L'Empire pour animer le voyage et, lorsque les PJ arriveront à destination, vous référer au Plan 6 de Erreur sur la personne (LCI).

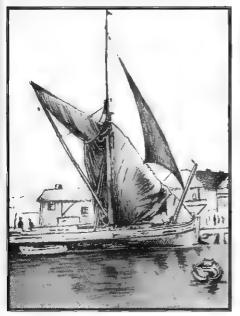
On Recherche une Apothicaire

Si vous avez joué **Ombres Sur Bögenhafen**, les aventurers auront déjà fait la connaissance d'Elvyra Kleinestun, Charlatan et ancienne Apothicaire, qui s'est déjà offerte d'instruire tout personnage qui souhaite changer pour l'une de ces deux Carrières Sinon, tratez Elvyra comme une viei le connaissance qui avait offert d'instruire 'un des PJ dans le passé

Quoiqu il en sort, les personneges devraient être encouragés à se rendre à la maison d'Elvyra à Weißbruck pour accepter son offre.

Il n'y a personne à la maison

Les aventuriers n'auront aucune difficulté à trouver la maison d'Elvyra, un bâtiment à l'allure suffisamment respectable au Nord-Est de auberge du Joyeux Drille. C'est une personne bien connue dans la



ville, et n'importe quel aubergiste local, par exemple, sera en mesure d'indiquer aux PJ l'emplacement de sa demeure. C'est une maisonnette tout ce qu'il y a de simple (voir Plan 3). Bien entretenue et repeinte à neuf, c'est un charmant cottage, dont les fenêtres sont ornées de diverses plantes et fleurs en pots. Comme les PJ approchent, ils noteront cependant que l'une des fenêtres a été cassée (Test d'Observation — elle a été cassée de l'extérieur, et deux fils accrochés à un morceau de vitre indique que quelque, un est passé au travers), et le contenu d'un bac à fleurs git éparpillé sur le sol.

Il n'y a aucun signe de vie à l'inténeur de la maison. La porte d'entrée est fermée à clé (DS 20%), et y frapper ne recevra aucune réponse. En regardant par la fenêtre, les personnages pourront constater les traces d'un violent combet — mobilier cassé, vaisselle et autres objets épars dans la salle de séjour, mais aucun signe d'Elvyra ou de quiconque

Pendant que les aventuriers inspectent la maison, vous pourriez faire secrètement un Test d'Intelligence pour chacun d'entre aux. Une réussite indiquera qu'ils se sont aperçu de l'absence étrange de produits pharmaceutiques, qu'ils soient à base de plantes ou chimiques.

a. Salle de séjour

Cette pièce est complètement sens dessus-dessous. Une Observation réussie révélera des traces de sang sur quelques éclats de verre brisé, mais pas ailleurs sur le sol. Une Recherche réussie permettra de découvrir une note écrite à la main (donnez aux joueurs le Document 4).



b. Cuisine/Débarras

La cuisine a été égalament mise à sac. Le contenu des étagères et des armoires (ports, casseroles, aliments, etc.) est éparpillé sur le sol. L'escalier qui conduit à la cave est dissimulé par une grande armoire, et la porte cachée ne sera découverte que si les personnages regardent dernère.

Une Récherche réussie révélera de légères traces de frottement qui se poursuivent jusque dernére l'armoire en question. Si la porte cachée n'est pas découverte, les PJ ont 30% de chances de base d'entendre un léger (WJRF, page 69) bruit de mouvernent venant de la cave. Si les aventuners perçoivent ce bruit, ils réaliseront qu'il semble provent de l'armoire.

c. Cave

La porte cachée de la cuisine s'ouvre sur un escalier étroit qui descend, sur 5 mètres, à la cave. Si les aventuners ouvrent la porte, une petite silhouette indistincte se précipitera au bas des marches et se perdira dans l'obscurté. Ceci se déroulera si rapidement que les PJ en seront automatiquement surpris (un personnage ayant des Réflexes éclairs pourra tenter un Test d'Initiative pour ne pas être surpns). La silhouette fait environ un mêtre de haut, et une Obser vation réussie ndiquera aux PJ qu'elle est de forme humanoide, mais nen de plus ne pourra être distingué à cause de la mauvaise luminosite. Même la Vision nocturne d'un demi-humain ne servira pas, car les personnages viennent à peine de passer du jour à l'obscurité. Un faible grattement se fera entendre dans la cave, juste après la disparition de la s'houette, puis plus nen

Si les avent ners descendent à là cave, ils trouveront une marche manquante à mi-percours. Si le personnage de tête possède la Vision nocturne ou tent une source de lumère à la main, il remarquera l'absence de marche sur une Observation réussie à +20% Sinon, i devra effectuer un Test sous la motifé de son Initiaries. S'il rate ce Test, il tombera d'une hauteur de 2 mètres sur le sol de la cave, et se tordra la cheville (M et 1 divisés par deux pendant

1D4 heures)

Une fois dans la cave, les aventuriers découvriront une petite fille cachée dernère un tas de vieux chiffons et de caisses dans un coin

de la pièce

Un Test de **Soc** réussi (à +20% pour les personnages féminins) sera nécessaire pour convaincre l'enfant que les PJ ne lui veulent aucun ma — s'il est raté, elle essayera d'échapper aux personnages et de s'enfuir hors de la maison

Toute personne située entre elle et la porte parviendra à l'attraper sur un Test de il réussi (à -10, dù à sa Compétence d'Esquive), ce qui ne l'empêchera pas de se débattre violemment et de tenter de

mordre celui qui la tiendra

La morsure est trartée comme une attaque normale, causant 1 point de dégêt au bres, et nécessitant un Test de **Dex** pour maintenir la fillatte immobilisée. Les aventuriers peuvent tenter un Test de **Soc**

par Round pour parvenir à la calmer

S les personnages parviennent à tranquilliser l'enfant, elle leur dira que son nom est uza. Elle a dix ans et elle est orpheline — elle pense que Eivyra est la sœur de sa mère, mais elle n'en est pas sûre. Elle travaille pour Eivyra, s'occupant de nettoyer la maison et de faire les courses en échange du gite et du couvert.

Si elle est interrogée sur ce qui est arrivé à Elvyra, elle expliquera que plusieurs hommes sont venus la voir il y a de cela deux jours, et

qu'i s sont repartis après avoir beaucoup crié.

Dans la soirée du lendemain, Liza a été enfermée dans la cave, après que Elvyra l'eut surprise à jouer avec ses poudres colorées

I y a eu soudain beaucoup de bruit à l'intérieur de la maison, et elle a entendu Elvyra crier. Le bruit a duré pendant un bon moment, et Liza s'est cachée parmi les caisses sans bouger, en espérant que personne ne la trouvereit

La maison est devenue silencieuse par la suite, mais elle n'a pas csé sortir de la cave Quand elle a entendu les aventuriers marcher dans la mason, elle est montée en haut de l'escalier pour essayer de voir qui c'était, et a eu très peur quand ils ont ouvert la porte.

Voilà tout ce que sait Liza - elle n'a aucune idée sur l'identité des

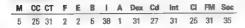
hommes, ni sur ce qu'ils recherchaient

Si les PJ lui demandent de les décrire, elle sera seulement capable de dire qui ils étaient grands et mal élevés, et qu'ils sentaient mauvais. Après leur visite, Elvyra lui a ordonné de ne pas s'approcher du Loyeux Drille

LIZA SAUBER - HUMAINE, ENFANT

Liza porte une simple blouse de paysan et elle est nu-pieds , ses cheveux blonds sont coiffés en deux ongues nattes

Elle aime beaucoup Elvyra et fera tout ce qu'elle peut pour aider les aventuriers à la secourir.



Age 10 ans Compétences Esquive.

Possessions Aucune



Egalement dissimulé dans la cave, se trouve le cebinet pharmaceutique d'Elvyra. Camouffe dernère un faux pan de mur, il nécessitera une Recherche minuteuse pour le découvrir, et 1 est protége per une serrure très complexe (DS 50%). Pour des précisions sur ce qu'il contient, voir Herbes, drogues et poisons plus lo n

d & e. Chambres

Ce sont simplement deux chambres à coucher meublées, appartenant à Etyra et à sa nièce Liza Chacune contient un pois de lit avec matelas de plumes et oreiller, une table pour la toilette, une cuvette et un pot de chambre, une commode avec du linge et des vêtements propres, etc. Les deux pièces ont été mises à sac. Les matelas et les oreillers ont été éventrés, et leur content a voié un peu partout dans les chambres, recouvrant les affaires jetées à bas des tiroirs des commodes.

Enlevée!

A cause de la nature même de son commerce, Elvyra s'est fart un certain nombre d'ennemis, y compris le Capitaine de la Garde d'Ait-dorf. Albench Hollzauber, un Demoniste installé à Aitdorf, a découvert qu'elle y était recherchée sous un autre nom et, fort de cette information, a tenté de la faire chanter

Un groupe d'hommes à lui est arrivé à Weißbruck deux jours auperavant, porteurs d'un message d'Holtzauber menaçant de révêler son adresse aux autorités, à mois qu'elle ne l aide à préparer un pussant sortilège, dans la composition duque entrent plusieurs ingrédients rares et exotiques qui nécessitent d'être soigneusement mélangés par une personne compétente

En dépit de plusieurs tentatives non-violentes pour la convaincre, Elvyra a refusé de céder au chantage. C'est pourquoi la nuit précèdant l'arrivée des aventuniers à Weißbruck, les hommes d'ho Izauber ont en evé la jeune femme, avec l'intention bien arrêtée de la ramener à A tidirf.

Lorsque les PJ arrivent à We ßbruck, les hommes de main détiennent Elygra dans une grange désaffectée située juste aux limites de

la vilie près de la rivière

Chercher la femme

Les aventuriers devraient avoir re evé certains indices dans la maison quant eu lieu où se trouvent. Elvyra et ses ravisseurs. Et les résultats de tous les renseignements qu'ils pourraient prendre sont détaillés c-dessous.

La Garde

Signater la disparition d'Eivyra à la Garde de la ville ne donnera aucun résultat dans I immédiat. La Garde totalise une deminduziant de volontaires qui sont fort occupes à protéger les citoyens contre des mineurs ivres en provenance de la mine Delfgruber voisine. Eivyra n'est n'assez importante in assez influente, pour qu'ils dépêtente, ne partie des effectifs à se seule recherche. Aussi vous devriez encourager les aventuriers à mener leur propre enquête. La Garde acceptera dependant de prendre soin de Liza jusqu'à de que Elvyra soit retrouvée.

Le Joyeux Drille

Pour obtenir des renseignements au Joveux Drille, les PJ devront se faire acceptier des autochtones. Si is tentent de le faire en payant des coups à boire en effectuant des tours improvisés, ou même en discutant un peu avec tout le monde de la pluie et du beau temps, yous devrez leur autoriser un ou deux Test de **Soc** pour voir comment les gens réagissent.

Si les aventuriers se renseignent au sujet d'étrangers, il leur sera répondu que trois étrangers ont pris une chambre à l'auberge pour ces deux dernières nuits. La nuit dernière, ils ont payés leur note et sont partis. L'auberg ste se souvient qu'ils devaient rencontrer un 'ami batelier' qui était censé les ramener à Attdorf, mais il ne sera pas là avant demain matin. L'aubergiste était quelque peu perplexe sur ce dernier point, mais il n'est pas d'un naturel curieux. "Chacun a bien assez à s'occuper avec ses propres affaires" est sa devise.

Si les aventuriers questionnent à propos d'une grange rouge, il eur sera répondu. "Il y a beaucoup de granges dans les environs.

Certaines d'entre elles pourra ent bien être rouges '

Dès que les PJ commenceront à poser des questions au Joyeux Drile, soit ils att reront l'attention du Viel. Otto (un vénérable piller de bar et homme à tout fare), soit on eur dira d'aller le voir et de le questionner car il est bien au courant des ailées et venues de la ville. Ils gnalera, fort civilement, qu'il a vu trois étrangers partir la nuit dernière avec un grand coffre dans une prouette. Si on l'interroge davantage à ce sujet, I dira

« J'sus pas sûr de bien m'souven r Ma mémoire n'est plus ce qu'el é était vous savez — ils disent qu'ça vient des privations, mais alors qu'est ce qu'un vie l'homme comme moi peut-y faire ? »

Si les aventuriers comprennent 'allusion et lui donnent quelques. Pistoies, il se rappiellera subitement qu. Is se dirigeaient vers le Nord, en direction de la rivière. Si l'reçoit plus de 5/-, il mentionnera également la présence d'une grange rouge de la utre côté du cours d'eau

La Grange Rouge

Juste après a rivière, à la sortie de la ville, se trouvent plusieurs bât ments; la grange rouge se tient à l'extrémité Nord de ce groupe délabrée et presque entièrement diss mulée par les arbres proches Seules les portes de la grange sont rouges, et la peinture en est passee et écai lée. Consultez le Plan 4 pour avoir une idée des lieux. Les trois hommes de main détiennent Elvyra qui est igolée en bêt onnée sur une chaise dans e feni. Deux d'entre eux sont endornis, tandis que le trois eme est suppose monter a garde — actuelle ment i s'est assoupi, appuyé contre une carriole cassée, près des portes, ut lisez le Profi type des Hommes de main de LCI iFeu lle de référence du MJ) pour es trois nommes.

Pu sque a sentinel e est assoupie, les Pu ont une chance d'approcher la grange sans se faire repérer Comme ils arrivent près des portes, faites un Test d'*Ecoute* pour la sentine e, en est mant à sa juste valeur e pruit que font les aventuriers (**WuRF**, page 69). Si le Test est réussi, i homme se seisira de son arme et viendra se poster dernère la porte qui a été prealablement bloquée. Les PJ ne pourront pas ouvrir cette porte facilement. Tout personnage qui essaye de le faire devra effectuer un Test de **F** — si le Test rate non seulement. Il narrivera pas à ouvrir cette porte, mais l'réve liera également la sentinel e (voir ci-dessus).

Si la sentine le n'est pas déjà réveillée, elle le sera lorsque les aventuriers pénétreront dans la grange, mais ls auront alors automa-

trouement l'avantage de la surprise (WJRF, page 116)

Tentant d'imiter un paysan en co ère, la sentinel e protestera avec un accent qui se veut campagnard, que les personnages ont abîmé a porte, et qu'is n ont rien à faire dans une propriété privée, de toute façon. Toutefois, son interprétation niest pas très convaincante, et tout PJ qui réussit un Test de Int (avec un bonus de 10 pour les Forestiers ou ceux qui ont des antécédents ruraux) réalisera qui ment effontément.

Si le Test échoue, les associés de la sentine le auront le temps

nécessaire pour se préparer (voir plus loin)

Dès qu'il réalisera que le jeu est fini, I homme de garde criera un avertissement à ses compagnons, en s'élançant en courant vers e fond de la grange, à mo tié accroupi pour profiter au max mum de la protection de la carnole et des stalles. Il lui faudra 2 Rounds pour y



parvenir, et vous devrez lur faire faire un Test de Il par Round ; si le Test est réussi, il sera parvenu à placer un obstacle entre lui et les aventuners, et ces demiers auront alors une pénalité de 20 s'ils l'at taquent avec une arme de distance

faudra également 2 Rounds aux deux autres ravisseurs pour réagir à l'avertissement de leur compère (à moins que les PJ soient Dultôt ents à percer a jour le Bluff — woir plus haut). Ils jetteront un ce par-dessus la balustrade du fenil, haute de 1 mètre, et s'accrouption dernier aussi ôt qu'ils apricevront les aventuriers, perdant in Round supplémentaire à se demander ce qu'ils vont faire — ils n'avaient prévu aucun ennui Puis ils détacheront Elvyra de sa chaise (laissant ses pieds et ses mains liés) et se réfugieront dernière elle, une dague sur sa gorge, lorsque les PJ monteront l'échelle du fenil.

Ils n ont pas vraiment ,'intention de tuer leur prisonnière, car elle a beaucoup de valeur pour leur maître, mais espérant que la menace mpressionnera les personnages, et qu'ils pourront tirer profit de leur hésitation en poussant Elvyra hors du fenial sur le tas de paille à l'exténeur, avant de sauter à sa surte et de s'enfuir. Leur plan n'est pas parfait, mais c est le meilleur qu'ils aient pu trouver en si peu de temps 5 I devient évident qu'ils ne peuvent s'en sortir, les raiviseurs se renaront, espérant s'enfuir en courant lorsqu'ils seront hors de la grange

Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de difficultés à secourir Elvyra, mais s. ls n y parvenaient pas, elle serait amenée à Altdorf par

ses ravisseurs, pour ne plus jamais en revenir

Vous devrez vous assurer que tous les hommes de main sont soit morts, soit en fuite , permettre aux PJ de les interrioger ne frait qui ammener des complicat ons superflues. Une fouille des cadavres rapportera tout un assortiment de fioles et de bouteilles en verre (les préparations herbeuses et chimiques dérobées dans la maison d'El-vyra), et diverses armes (dagues, épées, coups-de-poing). De plus, chaque homme porte un petit pendentif en argent qui a la forme d'une tête de rat (valeur . 1 CO chaque), et transporte pour 3 CO plus 1010 P sto es en menue monnaire.

Une Nouvelle Carrière

Si les aventuriers parviennent à délivrer Elvyra, elle acceptera avec grand plaisir d'instruire tous les personnages qui souhaitent devenir Charlatans ou Apothicaires (et pourra introduire tout personnage suffisamment qualif à auprès du Médecin de la ville). Débordante de grat tude envers ses sauveurs, elle refusera de se faire payer C'est à vous qu'il incombe de déterminer la durée de catte instruction i vous pouvez décider qu'il faut une semaine avant que les P.) puissent continuer l'aventure nantis de leur nouvelle Carrière, ou bien décréter qu'ils ont changé de Carrière au moment où la prochaine séance de leu débutera. Ou vous pouvez tout simplement rayer une autre semaine sur le calendrier, et poursuivre le suite de l'aventure.

Si les personnages la questionnent au sujet de ses ravisseurs, Evyra expliquera qu'ils travaillent pour le compte d'un individu en Altdorf qui voudrait son concours pour une chose à laquelle elle ne souhaite pas être mélée. Elle refusera de s'expliquer davantage, car elle a la ferme intention de changer de nom, d'oublier tout ce qui concerne Hol zauber, et de commencer une nouvelle vie dans une autre

ville, en amenant Liza avec e le



Herbes, drogues et poisons

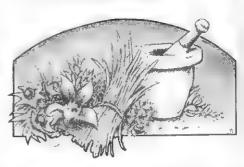
Les chances pour que Elvyra dispose de préparations à base de plantes dependent de leur disponibilité (voir WJRF, page 292 et LCI, page 30). Le cabinet de l'Apothicaire est très bien fourn, cependant, et vous pouvez utiliser la colonne *10 000 et +* de la table. Elle possèdera 2D6 doses de n'importe quelle herbe ou plante dont le Test de disponibilité sera positif

Il y a 50% de chances pour que ces simples aient été cuei lis et préparés par Elvyra elle-même, auquei cas eile vendra ces préparations pour 50% de leur valeur à ses élèves

Elvyra dispose également d'une grande varieté de drogues et de poisons, et de produits chimiques et naturels servant à les fabriquer (Cf. WJRF, pages 52, 66, 81 & 140)

Trartez tous les poisons/drogues comme des produits rares. Elvyra aura 1D3 doses de tout poison/drogue que vous determinez que e possède, et ne vendra pas plus de la moitié de son stock par artice Le prix en sera de 2D4 CO la dose

En ce qui concerne les ingrédients, le plus simple est de suivre la même procédure. Les drogues et les poisons pour lesquels il n'y a pas de composants précisés (ex., pour soigner certaines ma adies et/ou troubles mentaux), demandent 1D4 +1 ingrédients chacun, qui sont tous Rares et coûtent 3D10 Pistoles par dose



ELVYRA KLEINESTUN - HUMAINE, CHARLATAN (EX-APOTHICAIRE)



Elvyra vit à Weißbruck depuis dejà deux ans. Originaire d'Altdorf, elle est venue habiter ici peu de temps après avoir réalisé qu'i y avait pus d'argent à gagner en grugeant les gens, plutôt qu'en fabnquant et en vendant de vértables médec nes nature les et autres

Sa personnanté exubérante et extravertie, et sa langue bien pendue, contrebalancent une apparence peu engageante (Cf. LCI page 63)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 31 31 3 4 8 41 1 51 31 51 41 41 61

Age 37 ans

Alignement Neutre

Compétences

Baratin , Chansme ; Chimie ; Eloquence , Evaluation , Fabrication de drogues , Immunité aux poisons , Langage secret — Gui de (des Apothicaires) , Pathologie , Préparation de poisons , Traumatologie

Possassions

Quand elle est délivrée à la grange, Elvyra n'a que les vêtements qu'elle porte et un petit sac contenant un assortiment de poudres et de solutions qui ont été volés chez elle. Elle possède ega ement a maison, et tout ce qui a pu y être récupéré intact

Allons Voir Le Sorcier!

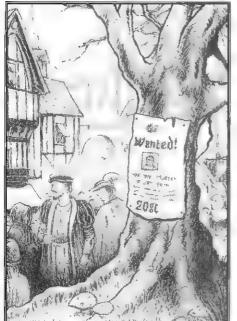
Cons dérant que vous utilisez les personnages pré-tirés de La Campagne Imperiale, i est plus que probable que Wanda Weltschmerz. Apprenti-Sorcier, sera impatiente de retourner auprès de son Maître afin de poursuivre son apprentissage et de passer Sorcier premier niveau. Le Maître du PJ — Heirronymus Blitzen — peut également être une source ut le de renseignements (répondant aux questions que les joueurs pourriaient se poser au sujet des Démons, de la tiente de L'Empire, et cetera), ou même pousser le groupe vers la suite de 'aventure Aussi, si vous n'utilisez pas les personnages pré tirés, ou si vous n'avez pas fait jouer **Ombres Sur Bögenhafen**, vous devrer faire un certain nombre de modifications pour intéger cette section dans votre campagne. Si cela est possible, vous devrez faire en en sorte que Bilizen soit le mentor/futeur de l'un des PJ, afin que es joueurs soient enclins à lui accorder leur confiance.

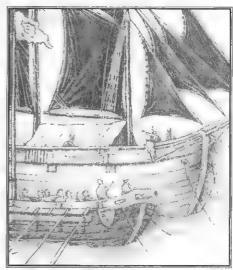
S l'Apprent-Sorcier s'est deja fait tué et qu'il n'y a aucun personnage qu. peut être considéré comme le pupille de Blitzen, le plus
simple, pour adapter cette section à l'aventure, consiste à décider
que es Pu ont déjà eu affaire avec le magicien dans une quelconque
viile du Reixland. Si ceia vous facilite la tâche, changez le nom du
PNL, pour qu'il devienne un Sorcier allié et intéressé que le groupe a
rencontré au cours d'un précédent voyage. Vous pourrez alors adap-

ter les événements décrits ci-après

Pour rendre le voyage jusqu'a Delberz (ou ailleurs si vous décidez de pacer cet événement dans une autre ville) plus intéressant, utilsez es rencontres appropriées de *La vie fluviale dans L'Empire*.

Que que soit le cas, les PJ vont plus que probablement avoir l'occasion de passer par la capitale impériale





Altdorf

Vous trouverez une carte de Altdorf dans La Campagne Impériale. Les joueurs de Erreur sur la personne peuvent avoir que ques réticences à pénétrer dans la ville, suite au meurtre du eune noble lors de leur demière visite. Bien que les véritables coupables aient été apprehendés et pendus, des avis offrant une récompense de 20 Couronnes et décrivant précisément deux des PJ sont toujours placardés dans tous les villages environnants. La parano a des personnages peut être renforcée encore davantage si que qu'un les dévisage fixement dans la rue avant de partir précip tamment. Il y a 20% de risque par jour passé dans la ville que que qui un reconnaisse les aventuriers et aille prévenir les autorités. Si ce a se passe, une patrouille de 6 gardes viendra arrêter les personnages (ub sez e Profil type des Gardes de La Campagne Impériale) Sils ne parviennent ni à les corrompre, ni à les bluffer pour s'en sortir, es PJ seront relâchés après avoir passé trois jours dans un cachot humide et infesté de poux.

Voyager par la rivière

Tandis qu'ils traversent Altdorf, les personnages sont stoppes par une patrouille fluviale qui monte à bord pour fare des vérrications douamères de routine (consulter La vie fluviale dans L Empire pour des précisions sur le bateau et son équipaget les patroulièurs sont plutôt amicaux, et pas très consciencieux, aussi toute marchandise de contrebande dissimulée ne sera pas decouverte L'un des patrouilleurs regardera avec insistance les PJ décrits dans I avis de

recherche. Il reconnaîtra Lieberung, appartenant lui-même à la Main Pourpre, mais ne fera aucun geste pour prendre contact. Il ira cependent rapporter ce qu'il a vir à ses supérieurs de la secte. Faites en sorte que les aventuriers soient mal à l'aise et croient qu'ils vont se faire arrêter lorsque la patrouille inspecte leur bateau. S'ils transpor tent quelque chose d'illéga, faites qu'un patrouilleur soit prêt à le découvrir, pour que les Pu trouvent un moyen de le distraire.

Si es personnages ne sont pas encore arrivés à trouver un marche ou écouler leur laine brute, ils seront accostés, peu de temps après s être amarrés, par un certain Herr Hohenzoll, qui leur offirira 950 CO pour leur cargaison complète (ou 5 CO pour 100 points d'encombrement)

Vous devriez encourager les PJ à dépenser une partie de cet argent en équipement divers (armes, armures, et autres), car ils en auront certainement besoin plus tard dans l'aventure

A la poursuite des ravisseurs

Si les aventuriers ne sont pas parvenus à délivrer Elvyra Kleinestun de ses ravisseurs, et se sont précipités ici dans l'espoir de la sauveil is seront très déçus. L'Apothicaire a été bien cachée, et ils n'ont aucun espoir de la retrouver S'ils montrent le symbole de la lettre de menace (Document 4), ils n'en tireront pas davantage d'informations. Tout ce qu'ils nisquent (5% de probabilités), c'est que la Garde sont prévenue que les personnages font circuler des symboles du Chaos à travers la vi le!

Vous devrez cependant vous préparer à introduire un ou plusieurs PNL qui pourraient faire office d'instructeurs pour des Carrières telles que Charlatan ou Apothicaire, ou vous risquez fort de vous retrouver avec un groupe de PJ Hors-la-loi I

Retour à Altdorf

S es aventuriers reviennent une nouvelle fois dans cette ville, les av s de recherche auront tous disparu, et ils ne courront plus le moindre risque d'être appréhendés par la Garde Cependant, la Main



Pourpre devrait toujours être sur leurs traces, et ses membres sont nombreux (voir *La secte de la Main Pourpre* pour des détails et des idées d'événements)

Quitter Altdorf

Comme les aventuners quittent la ville pour la seconde fois, et sans vous occuper de la direction qu'ils prennent, l'un d'entre eux (choisi au hasard) apercevra un visage qui ui est étrangement familier. A bord d'une diligence des 'Quatre Saisons' se trouve Ernst Heidlemann, l'Estudiant en médecine rencontré par les PJ à 'auberge-relais de la Diligence, et avec qui ils ont voyage de concert en direction d'Altdorf quelque temps auparavant (voir Erreur sur la personne, LCI page 39)

Le bateau des aventuriers passera tout près de la diligence qui est arrêtée au bord du quai. Heidlemann regardera dehors quand les personnages passeront, et dissimulera rapidement son visage derrière

Si les PJ font mine de vouloir essayer de lui parler, dites-leur que la diligence part avant qu'ils aient le temps d'atteindre la rive

Heidlemann est décrit en détai dans Les projets de la Couronne Rouge. La secte du Chaos à qui il appartient u la ordonne de se rendre à Ginssenwald pour retrouver un autre sectateur et de monter ensuite une expédition dans les Colines Stéries.

Des précisions sur cette secte, ainsi qu'un emploi du temps pour vous aider à déterminer la position de ces deux individus au cours de l'aventure, vous sont fournis dans les pages suivantes

Delberz

Attendez-vous à ce que les joueurs des personnages prê-t rés saissent l'occasion pour rendre visite à leur famil e et amis. Toutefos, il n'est nul besoin de faire des préparations particulières pour répondre à cette éventualité; compulsez simplement l'historique des personnages et improvisez les réactions des PNJ correspondents. Vous êtes également libre de positionner la résidence de n'importe laquelle de ces connaissances sur la carte de la ville (Plan 5)

Il était un puissant sorcier...

Heironymus Blitzen habite dans une grande maison délabrée, au Sud de la ville (voir *Plan 5*). La plus grande partie de sa demeure est réservée à la recherche et à l'étude de la magie

La maison est entourée par un grand mur de pierre, leque est coupé par un portail qui s'ouvrira mystérieusement à l'approche des personnaires.

Après avoir frappé à la porte d'entrée, les aventuriers seront accueillis par Hans-Peter Schiller, l'apprenti actuel de Bitzen, à qui Wanda rappellera qu'elle est aussi élève du sorcier II les introdura auprès d'Heironymus, qui est en train de broojer îne grande pendule dans son bureau. Heironymus sera heureux de revoir son apprentie et ses amis (ou triste d'apprendre sa mort — suivant la situation I)

Il souhaitera la bienvienue à tout le monde et s'enquerra de ieurs aventures sur un ton assez distrait. Bien qu'il semble pius préoccupé par sa pendule que par leur historie, il posera néanmoins toujours des questions fort pertinentes. Heironymus ne se laissera pas duper si les aventuriers tentent de lui mentir au sujet de leurs aventures, et fera tout pour apprendre la vérité, insistant sur l'importance qu'ils soient francs avec lui

Une fois que Heironymus sera au courant de la situation, il conseillera aux aventuriers d'enquêter sur Etelka Herzen à Grissenwald, près de Nuln (voir Commencer l'aventure)

Il préviendra les PJ de rester prudents, car Herzen est connue comme une adepte des arts noirs. Pour les aider dans leur quête, remettra à son élève une petite bague en or, sertie d'une pierre qui resserrible étrangement à un œil

Il expliquera qu'il s'agit d'une bague magique, conçue par les

grands stratèges Nams durant leur guerre plusieurs fois centenaire contre les Gobelins (Cf. WJRF, page 266). Lorsque les chefs Démons des Gobelins levaient des armées de Mort-vivants, et pouf se protéger contre la peur surnaturelle qu'engendraient ces créatures, de nombreux chefs Nams ont recu de telles baques

Heironymus expliquera que ce bijou les protégera, dans une certaine mesure, contre les Mort-vivants, mais qu'il y a bien longtemps qu'il n a pius été utilisé et qu'il est toujours difficile d'être précis sur

des surets comme celui-là

Durant les 1D4 +1 semaines suivantes, Heironymus instruira son apprentie pour qu'elle atteigne le statut de Sorcier premier niveau. Il vaut mieux ne pas faire jouer cette période journée après jour-

née, pour permettre à l'aventure de suivre son cours.

Prévenez simplement les joueurs de mettre à jour leur calendner, et poursuivez le scénanc. Les sort lèges que Heironymus peut enseigner à son d'sciple sont les suivants (WJRF, page 136)

Magie Mineure : Alarme magique , Don de langues ; Exorcisme , Malédiction , Ouverture , Renfort de porte , Sommeil ; Sons , Verrou magique

Magie de Bataille — Niveau 1 : Boule de feu , Débilité ; Guérison des blessures légères ; Rafale de vent , Vol.

BAGUE DE PROTECTION

Le porteur de cet Anneau de protection contre les Mort-vivents n'encaisse que la mortié des dommages infliges par les Mort-vivants matériels (en opposition avec les Ethérés), et gagne un bonus de +10 à tous ses Tests contre les sorts et les car

ses capacités datures (y compris la capacité de

Tests contre les sorts et les capacités spéciales utilisés par ces créatures (y compris la capacité de causer la peur)

Si Wanda a déjà été tuée, vous pouvez, si vous le désirez, permettre à un autre PJ de suivre la formation d'Apprenti-Sorcier.

Ceci ne pourra de toute manière être possible que si le personnage d'spose de suffisamment de Points d'Expérience, et s'il parvient à convaincre Blitzen qu'il sera un élève digne de lui (lint supérieure à 30, plus la réussite à un Test de Soc)

Dun autre côté, vous avez toujours la possibilité de prendre l'autre apprenti de Blitzen comme PJ de remplacement. Mais évitez d'ajouter un Sorcier supplémentaire (fût-il Apprenti) au sein du groupe

HEIRONYMUS BLITZEN - HUMAIN, SORCIER NIVEAU 3



Heironymus est un personnage à l'aspect des plus excentriques. Ses cheveux sont toujours en désordre, et une lueur un peu folle brille en permanence au fond de ses yeux.

Son air est railleur et ses mouvements seccadés mais parfaitement contrôlés.

Herronymus paraît toujours impatient et quelque peu imtable, mais il écoute généralement avec la plus grande attention tout ce qu'on lui dit, avec une tendance à faire des réponses brèves mais concises

Heironymus s'habille de façon coûteuse, dans un style rappelant celui d'un rentier de campagne, mais il y a toujours un détail qui ne va pas — il n'est pas rare qu'il mette deux chaussures différentes, par exemple, ou bien qu'il s'habille de couleurs très vives qui jurent entre elles

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 41 39 4 4 10 51 1 41 31 66 31 53 31 Age 65 ans

Alignement . Neutre

Compétences

Alphabétisation , Connaissance des Démons , Connaissance des parchemins , Connaissance des plantes , Connaissance des runes ; Conscience de la Magie , Evaluation , identification des Mort-vivants , Identification des objets magiques , Identification des plantes , Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille Niveaux 1, 2, 3) , Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation , Sens de la Magie

Possessions

Epée , Bâton de Sorcier , Divers parchemins et grimoires magiques , 50 CO sur lui à tout moment, mais il a accès à beaucoup plus

Points de Magie 35

Sortilèges

Magie Mineure

Alarme magique ; Don de langues , Exorcisme , Malédiction ; Ouverture , Renfort de porte , Sommeil , Sons , Verrou magique

Magie de Bataille

Niveau 1 : Boule de feu , Débit té , Guérison des biessures

légères , Rafale de vent , Vol Niveau 2 : Aura de protection ; Brouillard mystique , Eclair Niveau 3 : Instabilité magique ; Transfert d'aura

HANS-PETER SCHILLER - HUMAIN, APPRENTI-SORCIER



Hans-Peter a été promu au rang d'Apprenti depuis que Wanda est partie vivre ses aventires. Il se peut que son air décontracté trompe son monde, mais I est difficile de croire qui il possède la determination nécessaire pour progresser loin dans une carrière de magic en Pourtant, il a un réel désir de pouvoir, et i a toujours été offensé du fait que Wanda ait au la première le drort de partir.

Etant orphelin, et n'ayant que peu d'amis, il passe le plus clair de son temps à essayer de pénétrer les secrets de son Maître, mais sans résultats. Hei-

ronymus est conscient des défauts de son étève et garde par conséquent toujours un œil sur lui.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Sec 4 35 25 3 3 6° 25 1 30 30 45 35 30 30

* 1 Promotion a déjà été prise dans cette Caractéristique

Age: 28 ans

Points de Destin . 2

Compétences

Alphabétisation; Ambidextrie, Chance, Connaissance des parchemins, Equitation—Cheval; Incantations—Magie Mineure; Langage secret—Classique, Langue hermétique—Magikane.

Possessions

Dague (1+10; D-2; Prd-20), Vêtements d'étudiant, à la dernière mode, 9 CO, 12/6 en petite monnaie

Points de Magie . 7

Sortilèges

Manua Minaura

Exorcisme ; Malédiction , Ouverture , Sommeil

Les Projets De La Couronne Rouge

Cette section concerne une autre secte dédiee au culte de Tzeentch, la Couronne Rouge, et les agissements de deux de ses membres, Etelka Herzen et Ernst Heidlemann. Bien que la plupart des desseins de cette secte soient identiques à ceux de la Main Pourpre (voir LCI, page 34), ces deux groupes sont presque aussi déterminés à se détruire mutuellement qu'ils le sont à renverser L'Empire Toutefois, tand's que les efforts de la Main Pourpre sont essentie lement concentrés sur l'infiltration des classes dirigeantes et des éche ons supérieurs des-cultes de Sigmar et d'Ulric, la Couronne Rouge est plus concernée par le recrutement d'une certaine population de L'Empire, toujours croissante les mutants et les Hommes-bêtes — se préparant pour le moment ou l'autorité sera vaincue et la guerre civile déclenchée

Aussi, lorsque les chefs de la Couronne Rouge d'Altdorf ont appris par des sources similaires à celles de Dagmar von Wittgenstein) que es Colines Stériles étaient susceptibles d'abriter plusieurs morceaux de Pierre Distordante, ils ont décidé d'organiser une expédition Ernst Heidlemann, que les PJ ont rencontre brièvement dans La Campagne Impériale (page 39), après avoir été promu Sorcier premier Niveau, a reçuil ordre d'interrompre ses études en Altdorf, pour se rendre à Grissenwald (près de Nuln - Plan 1). Là vit la spécialiste en Pierre Distordante de la secte, Etelka Herzen, Sorcier de profession - le même personnage qui a fourni le parchemin d'évocation à Johannes Teugen dans Ombres Sur Bögenhafen, et dont Heironvmus Bi tzen a déjà parlé aux aventuriers

PNI de la Couronne Rouge

ETELKA HERZEN - HUMAINE, SORCIER NIVEAU 3



Etelka Herzen est un membre "dormant' de la secte Chaotique de la Couronne Rouge. Elle passe son temps à poursuivre ses recherches dans les arts mag ques, et à se préparer pour le jour où les forces recrutées par sa secte sortiront des forêts pour piller et incendier le

Elle a étudié à l'Université de Nuln, où elle a fait la connaissance de Johannes Teugen (le méchant de Ombres Sur Bögenhafen) Ensemble, ils ont été instruits par le Grand Maître des Arts Noirs.

Edgar Frank, un individu maléfique et retors, qui se faisait passer pour un professeur de philosophie. Alors que Teugen se tourna vers e Démonisme, Etelka poursuivit ses études de Sorcellene

Après la mort de Frank, survenue trois ans auparavant, Etelka décida de quitter l'université et de poursuivre ses études en autodidacte Arrivant à Grissenwald, elle se fit passer pour une jeune noble, et acheta a mine des Crêtes Noires. La, elle continua ses recherches et instruisit occasionnellement des membres de la Couronne Rouge à l'art de la Sorce lerre

Après avoir découvert 'information relatant l'existence d'un bloc de Pierre Distordante dans les Collines Stériles, les maîtres de la secte n'ont pas perdu de temps pour demander à Ételka de partir à

Pour ceux qui ne la connaissent pas, Etelka apparaît comme une jeune aristocrate sympathique qui aime son intimité. Son apparence attirante, avec sa chevelure blonde et bouclée et ses yeux d'un bleu um neux, cache un individu profondément corrompu.

Eteika, bien qu'exempte du sadisme qui caractérise la plupart des sectateurs, sait être impitovable pour parvenir à ses fins. Quiconque se met en travers de sa route devra affronter son courroux à un moment ou à un autre. Elle n'utilise généralement sa magie que

dans des neux retirés, pour ne pas dévoiler ses pouvoirs. Par consequent, elle attendra le moment opportun avant d'employer ses sortilèges. Elle préférera éviter la présence de témoins accidente s autant que cela lui sera possible

La prestance d'Etelka est indubitable, bien qu'une certaine depravation émane d'elle de manière sournoise. A travers sa peau suinte une odeur fort déplaisante qu'elle masque à grand renfort de parfums. Elle se parfume abondamment et régulièrement, et air qu l'entoure est toujours rempli d'une forte odeur de lavande ou de musc quand elle en ressent le besoin

Elle s asperge tellement de parfum que la fragrance imprègne parfois un endroit pendant un bon quart d'heure agres qu'elle l'a quitté Quiconque pénétrant dans un lieu où elle se trouvait recemment remarquera automatiquement des relents de parfum

Age 31 ans

Alignement Mauvais

Compétences

Alphabétisation ; Connaissance des Démons , Connaissance des parchemins; Connaissance des plantes, Connaissance des runes, Conscience de la Magie, Evaluation, Identification des Mort-vivants, Identification des objets magiques ; Identification des plantes ; Incantations - Magie Mineure, Magie de Batalle (n veaux 1, 2 & 3) , Langage secret — Classique , Langue hermétique — Magikane , Méditation; Sens de la Magie

Possessions

Dague (I +10 , D -2 ; Prd -20) , 2 anneaux d or (valeur 15 CO chaque), Boucles d'oreilles en or (valeur 10 CO chaque), 567 CO, Baguette d'Onyx , Potion de Vol , Sac de voyage , et Schwarz - son chat noir

Le sac d'Etelka contient ses effets personnels et des centaines de flacons de parfum. Ce sont de toutes petites fioles qui peuvent facilement être confondues avec des potions ou des préparations quelconques. Il y a un large éventail de fragrances contenues dans ces fioles, bien que la lavande et le musc soient les plus représentés, car ce sont les senteurs favorites d'Etelka

Points de Magie 27

Sortilèges

Magie Mineure

Alarme magique, Apparition de petits animaux, Don de langues, Flammerole, Ouverture, Verrou magique

Niveau 1 : Aura de résistance , Boule de feu Guér son des blessures légères, Main de fer Niveau 2 : Aura de protection , Broui lard mystique , Démo-

lition . Zone de sanctuaire

Niveau 3 : Dissipation d'aura , Epée animée , Peur magique

SCHWARZ — LE CHAT NOIR

Schwarz est le chat noir d'Etelka qui l'accompagne partout ou elle va. Bien que Schwarz art l'air intell gent, avec une lueur rusée dans les yeux qui déconcerte, ce n'est qu'un chat ordinare - si l'on excepte sa couleur

10

ERNST HEIDLEMANN - HUMAIN, SORCIER NIVEAU 1



Ernst a une tête de belette et un teint grisâtre. I souffre d'une Perte d'Endurance une affliction qui e mine entement.

Ses maîtres u ont procuré une préparation pour compenser sa perte d'Endurance, et il en transporte constamment les fioles sur u

Ernst souhaite faire son chemin dans la hiérarchie de la Couronne Rouge, et considere la mission avec Etelka comme de toute premère importance. Il est déterminé à ce que non seulement elle soit réussie, mais auss à ce qu'il en retire un

max mum de prestige 1, compte faire en sorte qu'Eteika ait un accident, pour que ui, Ernst, ait réuss la où un membre experimenté de la secte aura échoué

Au cours de l'aventure, Ernst se fera passer pour un Médecin, affirmant qui il vient d'être tout récemment promu et qu'il est maintenant au service personnel de Dame Éte ka. En fait, cec illu permet de consolider sa couverture en prétendant que ses services comme Médecin sont réservés à Ételika seule.

Ernst est caime et réservé, parant peu et se montrant généralement impoli envers ceux qui ne lu sont d'aucune ut lité est cruel et caculateur, et n'hésitera pas à engager des hommes de man au cours de la mission pour contrer toute opposition. Il préférera rester en arrière-pan en cas de conflit, conservant ses pouvoirs jusqu'à ce qui il puisse les utiliser au mieux, et evitera de s'impliquer d'rectement dans une attaque.

Si une opportunité se présente dans un affrontement avec les aventuriers, i n'hésistera pas à user de ses pouvoirs pour se débarras-ser d'Éteika. Toutefois, i ne le fera pas avant qui et elle soient pervenus aux Coil nes Stéries. Si parvient (à moins que ce ne soit les PJ) à tuer Ételka, Ernst tentera de retourner à Aftdorf pour en rendre compte à ses supérieurs, faisant tout pour se mettre en valeur sans nésiter à travestir la venté.

М	CC	СТ	F	Ε	В	ı	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	30	32	3	2	0	41	ĭ	44	28	43	27	40	29

Age 22 ans

Alignement Mauva's

Compétences

Alphabétisation ; Connaissance des parchemins , Incantations — Magie Mineure, Magie de Batalle (niveau 1) , Langage secret — Classique , Langue hermétique — Magikane , Sens de la Magie

Possessions

Epée, 758 CO., Sac de voyage contenant des effets personnels et 8 fioles remplies d'un liquide rouge vir fune préparation pour soulager la perte d'Endurance). Ernst it apose de quantités suffisantes pour 3 mois. Il est accoultumé à cette mixture et, si elle est perdue ou volée, sera sujet au phénomène de manque (WURF, page 140).

Points de Magie 17

Sortileges

Magie Mineure

Don de langues , Exorcisme ; Lum nescence , Maiédiction , Renfort de porte

Magre de Batarlle

Niveau 1 Force de combat , Rafa e de vent

Comment utiliser l'emploi du temps

Les aventuriers verront Heidlemann au moment de son départ d'Altdorf (page 20) et cela correspond a. Jour 1" sur la table ci-dessous. Vous devriez inscrire les dates de votre campagne dans la colonne "Date". Les événements suivants de l'emploi du terrips sont indiqués en nombre de jours seion le moyen de transport employé et la d'stance parcourue; mais vous êtes ibre de bouleverser ces durées pour suivre le déplacement de vos joueurs.

Notez que, au moment ou les Pu arrivent aux Crêtes Noires, Herzen devrait déjà avoir quitté les Coines Stériles ipage 28). A partir de là, les personnages devraient regul erement regagner sur el elle — le mei l'eur endroit pour une confrontation étant probablement "Apparer de Signa isaction (page 32).

L'emploi du temps

Jour	Date	Emplacement/Evénement
1		Ernst Herd emann, " 'Estudiant en médec ne", quitte Altdorf pour les Crètes Noires
3		Sa diligence arrive à Grünburg
4		li repart de Grünburg et poursuit son voyage.
7		l'arrive à Kemperbad, traverse le Reix en bac, et passe la nuit en vine
8		Départ de Kemperbad en dil gence ; direction le Sud
11		Arrivée à Grissenwald (les Crêtes Noires)
13		Herzen et He diemann partent pour les Col ines Stériles à cheva .
15		Ils arrivent à Kemperbad .
16		et engagent deux nommes de main
17		L'expedition quitte Kemperbad à cheval
20		I.s traversent les rivières Stir et Nam en amont des Doubles Chutes, et se dirigent droit sur la "Cuvette du Diable"
23		Le cratère de le météorite de Pierre Distordante (la "Cuvette du Diable") est local sé
24		Après avo r réa isé que la météorite n'est p us là, ι s repartent fort désappo ntés
26		lls retraversent les rivières en amont des Doubles Chutes, perdent un cheval au cours de l'opération,
29		,. et arnvent enfin à Kemperbad
31		Après avoir un peu récupéré dans a ville, le groupe se dirige vers e Nord, en quête de l'observatoire de Dagmar von Wittgenstein
36		Le groupe arrive en vue de l'apparei de signal sation de préférence juste après les PJ



Sur Le Chemin Des Crêtes Noires

Le voyage des aventuriers de Delberz jusqu'à Grissenwaid, puis les Crêtes Noires, ieur fera descendre le Reik sur près de 450 knomètres. Cette section ne concerne que ce qu'ils trouveront à l'arméte, mas en chemin ls passeront par un certain nombre de endroits ntéressants — certains d'entre eux peuvent même es retarder 1 Ces emplecements qui sont décrits alleurs dans ce livre, sont le château. Gardereik, un appareil de signalisation à moitré construit Kemperbad, et e vi lage de Wittgendorf

Grissenwald

Grissen waid est une petite colon e sympathique, instal ée la ou la rivière Grissen rejoint le Reik (voir Plans 1, 8, et 3). C'est une halte très appréciée des gens de la rivière, qui dispose de nombreuses auberges sur les quais S'is se renseignent dans l'une de ces auberges à propos des Crêtes Noires, les aventuriers apprendiont qui Is agit d'une mine abandonnée, située dans les collines à environ 8 km de la Sur un Test de Commérages ou de Corruption réussi, les PJ découvirront que

La mine était autrefois exploitée par les Nains ;

Les Nains sont une bande de vauriens aicooliques ;

Les Nains ont vendu la mine à une jeune noble de Nulh, il y a 3 ans de cela



Tout le monde sait aussi que les Nains étaient autrefois les principaux fournisseurs de charbon de la ville Réussir un Test de **Soc** est nécessaire pour apprendre tout rense gnement concernant Etelka Herzen, la "jeune noble" mentionnée précédemment. Elle sera décrite comme une femme sympathique qui vient rarement en ville, préférant vivre dans sa ma son des Crétes Noires.

Une grossière intervention

Pendant que les aventuriers se renseignent, deux Nains ivres entreront dans l'étabissement et commenceront à nauter un Elfe présent dans la salle. S'inin y a pas d'Elfe ils sen prendront à un Halfeling ou à un Lettré. Is seront bien disposés envers tout Nain appartenant au groupe de PJ × Tuine sent pas une drôle d'odeur ici? Out, il doit y avoir un Elfe crevé dans le coin » Les Nains seront agressifs et feront des remarques désagréables du style. « Il bouge il ne peut pas être mort, » et « Bien, nou, allons pouvoir arranger ça. »

Les Nains cherchent la bagairre et la aigui leront l'Elfe jusqu'à ce qu'i i poste physiquement. Durant les remanques des Nains, i aubergiste fera tout son possible pour ca mer les espirits, offrant même de eur payer à poire s'ils cessent de faire des ennuis. Si les aventur ers répondent à leurs insultes, les Nains ne le secront pas tomber , ils devront guitter l'auberge pour leur échapper.

Bien que les Nains recherchent de toute évidence l'affrontement, ls ne souhaitent tuer personne. Sils sont attaqués, ils s'empareront d'armes improvisées, comme une bouteille ou une chaise. Tuer 'un des Nains, ou même les deux, va impliquer les aventuriers dans une vengetta avec eur clan.

L'arrivée de la Garde

une fois le combat décienché, une patroullie de la Garde de Grissenwald air vera sur les lieux après un minimum de 6 Rounds. La patrouille est constituée de 4 gardes plus un Segera qui tenteront d'arrêter e combat en cours, s'il y a leu (util sez les Profils standard de LCI, Si personne n'a été tué, les gardes emprisonneront les Naires pour la nuit Si 'un des Naires meurt, e Sergent avertira les aventuriers qui is aura ent mieux fait de s'ect pser « Vous a lez avoir un bon nombre de ces vauriens sur le dos maintenant Norma ement, on devrait vous arrêter, mais comme c'est un cas de légit me défense, on fermera les yeux pour cette fois. Mais je ne veux pius vous voir traîner par le Cuttez la ville sans tarder, ou ça risque de chauffer pour vous « Après avoir prévenu les Pu, les gardes sortiront, emportant avec eux le ou les éventuels corps des Nains.

Après cet incident, les aventuriers écouteront l'un des cients se plaindre « Saletés de Nains ! On devrart tous les attraper et les pendre Venir jusqu'ici pour chercher la bagarre, ce ne sont que des assassins »

Si les personnages se renseignent au sujet des Nains. I leur sera répondu. « Ce sont dibeaux degueu asses, il si ont incend è trois fermes et tué tous les nabitants. Ji sais pas pourquoi la Garde n'fait nen à leur sujet. » Tous les croyens de la ville confirmeront attaque des fermes. Trois grandes fermes ont été attaquées récemment de nut, et tous leurs habitants massacrés. « Ces Nains in sont pas cairis, à cause qui y ziont dépense pas mai d'argent ces demiers temps. » Les aventuriers apprendront également que les Nains vivent dans un bidonville aux portes de Grissenward (voir Plan 9).

Les Nains

Les Nains sont venus des Montagnes Grises jusqu'aux Crêtes Noires pour rechercher de l'or, il y a que ques 30 années de cea Tout ce qu'ils ont trouvé, c'est une veine de charbon qu'ils ont explortée Pendant les 27 ans durant lesquels ils onticreusé la mine ils n'ont pas decouvert une seu e pèpite d'or Lorsque Etelka Herzen est arrivée et leur a offert de l'argent contre leur mine, es Nains ont accepté avec empressement et se sont même proposé de lu bâtir na maior.

S'étant réfugies dans le bidonville de Khazid Slumbol, les Nains ont eu tôt fait de diaprider tout eur argent, et ont commencé a se demander pourquoi Éteika ieur avait acheté leur mine. En additionnant deux et deux, is se sont dit qu'elle auss recherchait de l'or, et qu'elle les avait empêchés d'en trouver en leur lançant un mauvais sort. C'était uste une machination Humaine, et ils sont tombés en pieur dédans!

Dernérement, les Nains de Khazid Slumbol ont été accusés d'avor attaqué des fermes iso ées mais aucune preuve n'aipu étre apportée contre eux. En fait, les attaques sont l'œuvre de Gobe ins mais les Nains sont considérés comme étant assez désespérés pour assassiner des Humains pour quelques Couronnes. Il faut dire que es Nains sont venus récemment en ville, les poches pleines d'argent à dépenser, ce qui ne leur était pas arrivé depuis longtemps. La veritable raison en est que le chef du clan, Gorim Grandmarteau, a vendu un marteau magique à un marchand de passage, et a partagé argent entre tous es membres de se tribu. Melheureusement pour les Nains, cec vient coinc der avec les attaques des fermes.

La vendetta

Si es aventuriers ont tue un des deux Nains dans l'auberge, is auront nvolonta rement décleriché une vendetta. Cei e-c va se manifester sous forme d'attaques nocturines où seront impiqués 1D4 +1 Nains. Ces attaques surviendront à un moment opportun, de préférence dans des lieux ou les Nains pourront préparer leur fuite sans rencontrer la Garde ou d'autres Humains. Blen que le nombre de Nains soit réduit à moins de six, l'attaque finale sera conduite par le chef des Nains, Gorim Grandmarteau lu-même.

Les PJ peuvent mettre fin à la quere le en prouvant que les Nains ne sont pas responsables des raids dont on les accuse. Si les Nains sont innocentés grâce aux efforts des aventuriers, Gorim convaincra les autres Nains de cesser les hostilités.



Le Bidonville Nain de Khazid Slumbol

II y a 15 Nains qui vivent à Khazid Slumboi, dans de vieilles cabanes en bois. Les installations sont délabrées et ont lair queique peu abandonnées, car de nombreux Nains ont employé leur argent à quitter la région.

Siles aventuriers ont déclenché une vendetta avec les Nains ils prennent de gros risques en venant ici. Dites aux joueurs que les Nains regardent leurs personnages avec an mosité et commencent à essayer de les entourer. Donnez aiors aux aventuriers la possibilité de filer avant que tous les Nains les attaquent.

Et même s' I n'y a pas de vendetta en cours, un Elfe qui visite le bidonvi le sera criblé de égumes pour s'et sera putôt mal accue il (voire très mail). Les Humains seront mieux reçus, mais l'atmosphère restera malgré tout tendue. Si l'un des PJ réussit un Test de Societ les ont un malus de 50%) ils seront introdu ts auprès de Gorim, le chef du can

L'audience

Les Nains emmèneront les aventuriers devant un grand bât ment en lois mun d'une soilde porte. Etant construte par et pour des Nains, la porte est plutôt basse et les personnages Human se et Efes devront se pencher pour pouvoir passer. Tout personnage Elfe recevra un bon coup de pied au dernère lorsqu'il se courbera en avent intérieur du bât ment est envah par la fumée se dégageant des torches grésillantes accrochées tout au long des murs. Le sol est recouvert de peaux de loups mangées aux mites et deux énormes de ces charmantes bestioles volent dans la pièce lorsque les aventuriers y pénétrent.

A cause de la fumée, il est diffici e de voir et de respirer correctement. Les personnages devront réussir un Test de E ou commencer à tousser les personnages qui ratent ce Test de 50% ou plus seront complètement asphyxiés par une violente quinte de toux et ne récupéreront qu'abrés 104 +1 Rounds passés à "air bre

De autre côté de la pièce, une voix cavernause se fera entendre « Soyez las bienvanus et arrêtez de tousser Vous allez nous gâcher tout notr' bon air » Après s'être avancés, res personnages distingueront Gorim Grandmarteau assis sur un siège de pierre, et entouré de quatre Nains airmés « Eh bien que voulez vous. J' n'ai pas toute ma ournée »

S'il est questionné à propos de la mine, Gorim expirquera qui is en ont été chassés par une magicienne ma éfique. Ételka Herzen. « Ele désirait notre or, et ni nous e pas leissé beaucoup d'ichoix. Putôt que d'affronter son courroux, nous lui avons cédé la mine contr' une somme ridicule. » Gorim ment. Ételka les a putôt bien payés pour ce qui n'était qu'une mine de charbon épuisée, mais les Nains ont très rapidement dépansé cet argent.

Si les PJ instruent que la mine n'était en fait qu'une exploitation de charbon, Gorinn démentira avec force « C'est justement c' qu'elle a dit aux gens II y avait d' l'or gans cette mine, et nous avons été escroqués »

Les Nains pensent que les rumeurs qui les rendent responsables des raids sur les fermes ont été colportées par des Humains pour les discréditer. Ils seront profondément offensés si l'un des personnages les accuse de ces attaques. Sur un ton courroucé, Gormis'écriera « Comment osez-vous venir jusqu' c nous insulter? »

Les autres Nams présents saisiront leurs haches et s'avanceront, menagants, en direction des aventuriers. Un Test réuss de **Soc** per suadera es Nains de se calmer, sinon ils exigeront que les PJ partent sur le champ. Si les aventuriers refusent d'obéir, tous les Nains de Khazid Sumbol les attaqueront.

S es aventuners parviennent à prouver que ce sont les Gobeins les coupables de ces raids, les Nains deviendront très amicaux et, sur un Test de **Soc** réussi, Gorim offrira de les faire accompagner par cinq d'entre eux jusqu'aux Crêtes Noires, contre 25 CO par jour et par Nain. Si les Pu marchandent avec succès, il descendra jusqu'à 15 Couronnes (voir *Le commando*, plus Join)

Les Nains de Khazid Slumbol

GORIM GRANDMARTEAU - NAIN,

COMBATTANT DES TUNNELS (EX-PROSPECTEUR)



Gorm est le chef des Nains qui restent à Knazid Slumbol. Pour empêcher le clan de mourir de faim, il a vendu son marteau de guerre magique à un mar chand de passage et partagé l'argent entre son peuple Certains des Nains ont employé cet argent pour retourner dans les Montagnes Grises ou pour voyager usqu'à un autre endroit de L'Empire, il ne reste plus maintenant que 15 individus dans le bidonville

Comme les autres Nains, Gorim est convaincu qu'il a été grugé lors de la vente de la mine

Pour autant qu'il se rappelle, il y a de Lor dans cette m ne. Il considère aujourd'hui Etelka comme un mauvais sorcier qui lu a jeté un sort pour s'emparer de leur or

M	CC	CT	F	E	В	-]	Α	Dex	Cd	Int	CI	FM	Sec
3	50	34	5	6	10	21	2	22	66	30	64	55	20

Age : 165 ans

Alignement Neutre

Compétences

Coups assommants; Coups précis; Coups puissants, Escalade, Esquive; Exploitation minière, Métallurgie; Orientation; Soins des animaux, Traval du bois, Travail du métal

Possessions

Arbalète (P 32/64/300 , FE 4 , Rch 1) ; Marteau ; Proche , Pelle ; Cotte de ma les à manches longues (PA 1 — Tronc, Jambes et Bras) , Casque (PA 1 — Tête)

15 PROSPECTEURS NAINS

М	CC	CT	F	E	В	- [Α	Dex	Çd	int	CI	FM	Soc
3	50	34	4	5	9	21	2	22	50	30	60	50	20

Age de 75 à 155 ans

Alignement Neutre

Compétences

Exploitation miniere , Métallurgie , Orientation , Soins des animaux , Travail du bois , Travail du métai

Possessions

Arbalète (P 32/64/300, FE 4, Rch 1); Hache, Pioche, Pe le

LE COMMAND

Si un petit commando de Nains accompagne les aventuriers (voir plus haut), il faudra vous rappeler que les Nains ont leurs propres rasons d'être là ils chercheront à tuer le plus de Gobe ins possible sans se soucier de faire des prisonniers. Si l'occasion s'en présente, les Nains chercheront également à se débarrasser des Elfes éventuels du groupe. Si possible, ils feront en sorte de maquiller cec en accident.

Les Fermes Isolées (voir Plans 8 et 10)

Il y a une bonne quinzaine de fermes aux alentours de Grissenwald Les plus éloignées se trouvent à une distance d'environ 15 km de la ville. Ces installations sont des versions plus petites de celle qui est décrite dans le livre de règles (WJRF, pages 332-33). Le *Plan 10* montre le modèle type de ces petites fermes. Chacune d'entre elles accueille une famille de 2D6 fermiers, pâtres, manouvriers et autres (utilisez le Profil de *Campagnard* de La Campagne Impériale)



Les trois fermes attaquées sont ce les qui sont les plus proches des Crêtes Noires. Toutes les trois ont été incendiées par des Gobeins et ne sont plus maintenant que des ruines no roles.

Dans la première ferme que les aventuriers examineront, is trouveront une épee courte, dentif able à sa manufacture gross ête comme une arme de Gobe in une Recherche réuss e rèvé erà égaie ment des empre ntes de pas laissées par des petrtes créatures humanoides et des oups. Une inspection des deux autres fermes ne réveiera rien de plus, sinon la présence d'empreintes encore plus nombreuses.

Les occupants apeurés

Sis se rendent dans l'une des fermes encore intactes, les PU rencontreront les occupants terrif és par toute cette histoire. « Ce sont ces Nains — ils ont l'intention de tous nous tuer. Nous ne sommes plus en sécurité ic. Pourquoi les patrou lleurs ruraux ne font-lis nen ? » Siles Pu demandent aux fermiers pourquoi is pensent que ce sont les Nains es responsables, is répondront que les Nains ont beaucoup d'argent qui les n'ont puique dérober dans les fermes voisines.

Si un Nain s'approche d'une ferme habitée, i sera acque li par une

grê e de flèches.

Les attaques

La procha ne attaque des Gobeins surviendra dans la nuit suivant arrivée des personnages en ville. Le jour suivant, toute la ville parle de ce nouveau reid. L'attaque a eu lieu sur une autre ferme proche des Crêtes Noires

i, est possible que les aventuriers souhaitent prêter assistance aux autres fermiers menacés. Un groupe qui comprend un Nain ne sera pas e bienvenu mais, dans e cas contraire, les PJ pourront convaincre les fermiers qui ils sont en mesure de les aider sur un Test de Socirèuss.

Les attaques ont leu en alternance, ainsi l'attaque survante surviendra la troisième nuit. Si les aventuriers ont décidé de défendre une ferme à proximité des Crêtes Noires, c'est celle qui aura été

choisie par les Gobelins

Tout sera carme jusqu'à une neure du matin, heure à laquelle des hurlements de loups se feront entendre à une certaine distance. Pendant la demi-heure su vante, les hur ements se repprocheront jusqu'à ce qu'un groupe de Gobe ins montés sur des loups puisse être aperçu à la lisiere de la forêt (voir Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue, pius loin)

Le premier assaut est mané par 8 Gobel ns montés porteurs de torches. Les loups bondissent par-dessus la clôture et les Gobe ns lancent leurs torches enflammées sur l'étable et les dépendances en bois. Une fois que ces bât ments auront pris feu, le reste des Gobens attaquera en masse, sous couvert de la fumée et de l'obscurité

S es Gobel ns sub ssent de fortes pertes (plus de 6 Gobel ns), Gutbag, le chef ordonnera a retraite et ils repartiront vers les Crêtes

Noires

Le Voyage jusqu'à la Mine (Plan 8)

La mine se trouve en fin d'une vielle piste qui serpente à travers a forêt. A environ 2 km de la mine, es aventuriers découvriront un Na niappuyé contre un arbre et entouré de quatre cadavres de Gobelins. Le Nain ne va pas tarder à mourir trois flèches gobel nes sont traées dans sa portine.

Le Nain se nomme Durak , c est un prospecteur du bidonville de Khazid Sumbo. Durak agrippera fermement le bras du personnage qui viendra l'examiner, et murmurera dans un souffie : « Des Gobins i ll y a des Gobins plein la mine. C'est eux qui nous ont prisinotror.» Puis le Nain s'evanoura, et mourra dans 5 Rounds d'une.

forte hémorrag e à moins qui il ne sort traité sur le champ par un per sonnage compétent en *Chirurgie* ou avec les plantes Faxtoryil ou Feuille d'Araignee (voir **LCI**, page 30), ou tout autre médecine ayant des effets simila res

Une Observation réussie revêlera des traces de loups allant et venant de la mine

DURAK DIMHOLT - NAIN, PROSPECTEUR



Durak est un individu austère et détermine qui regrette amerement sa decision d'être reste fidére à son can envers et contre tout. Ayant été attiré aux Crêtes Noires, à origine, par la promesse d'un inche fron d'or, il u semble au ourd hu qu'il aurat mieux valuiqui surve ceux qui sont partis après la vente de la mine à Ete ka merzen. Il s'était fait la promesse que si une nouvelle occasion se représentat, il la saisirait — partir à l'aventure est encore une melleure soution que de vivre à Khazid Sumboi

S'i est sauvé, Durak sera très reconnaissant Après avoir été soigné, il s'offrira pour accompagner es PJ dans eurs pérégrinations, a avait de toute façon l'intention de quitter Grissenwald pour un bout de temps Toutefois, Durak ne fera son offre que si le personna-

ge Elfe du groupe réussit un Test de Soc à -20%



* 1 Promotion a déjà été prise

#2 Promotions ont été prises

Age 91 ans

Compétences

Ambidextrie , Cartographie ; Chance , Métallurgie , Orientation , Potamologie, Sixième sens, Soins des animaux; Travail du bois; Vision nocturne

Possessions

Hachette , Veste en cuir (0/1 PA - Tronc & Bras) , Sac ; Tente à une (petite) piace, Pioche, Pelle, Batée de prospecteur, 5/6

Les Crêtes Noires

La mine des Crêtes Noires tient son norn du charbon qu'elle produrt. Etelka Herzen est venue s'installer ici, il y a trois ans de cela, pour poursuivre ses recherches après avoir quitté l'Université de Nun

Les Na ns, ayant épuisé le chantier, ont sauté sur son offre d'acheter la mine et le terrain environnant. Ételka a engagé les Nains pour ui construire une tour et, après qu'elle fut achevée, ils partirent pour Grissenwald où ils d'lapiderent feur pécule

Ete ka prit alors contact avec le restant d'une tribu de Gobelins Mineurs qui se cachait dans la forêt. Les Gobelins ont emménagé

dans la mine avec eurs loups

Etelka est récemment partie remplir une mission pour la Couronne Rouge, a secte à laquelle elle appartient (voir page 22). En son absence. Gutbag (le chef des Gobelins) a organisé des raids sur les fermes avoisinantes

La piste monte une colline en serpentant et, à son sommet, les aventuriers pourront apercevoir une construction en pierre grise et l'entrée d'une mine. Durant le jour, le coin semblera désert , la nuit, il y aura des um ères qui filtreront par les fenêtres de la tour et, suivant e moment où les PJ arriveront, ils observeront éventuellement une certaine activité devant l'entrée de la mine

Les positions des Gobelins

Le Tour

Pendant la journée, les Gobelins dorment aux emplacements suivants

LA MINE

Emplacement	Nbre de Gobelins	Nore de Loups
1 2	3	6
3	3	4

LA TOUR

Emplacement	Nibre de Gobelins
1	1
4	4
5	4
71	5
12	Guthao

Une sentine le est supposée surveiller l'approche de la tour à tout moment (tour - emplacement 1, voir plus loin), mais elle est souvent endormie

Pour peu que les aventuriers soient prudents, il devrait être poss ble de s'occuper de la propart des Gobelins pendant leur sommeil.

Toutefois, il serait bien plus intéressant que Gutbag ne soit pas sur pris en train de dormir, mais soit tout à fait prêt lorsque les Pu pénétreront dans sa chambre. Naturellement, un groupe bruyant a toutes les chances d'alerter tous les Gobelins de sa présence

Un Gobelin reveille poussera un cri d'alarme sil est attaqué. Ceci aura comme conséquence de faire converger tous les autres Gobe lins vers celui qui a crié dans un laps de temps équivalent à 3D6

Rounds

Les Gobelins les plus proches seront les premiers sur les lieux, suivis par ceux de la tour, tandis que ceux de la mine arriveront bons

La Nuit

Les raids Gobelins ont eu lieu toutes les deux nuits , aussi, s'il y a eu une attaque la nuit précédente, les Goberns seront tout simplement en train de recupérer dans la mine et dans la tour (mêmes postions que durant le jour, mais ils seront réveil es)

Pendant la nuit d'un raid, Gutbag commencera à rassembler ses forces devant la mine à partir de minuit. Une demi-heure plus tard, ils emprunteront la piste principale en direction de Grissenwald ; si es PJ se dirigent vers la mine à ce moment là, ils entendront leur approche et auront le temps de se dissimuler avant que les Gobel ns arrivent à leur hauteur

Il y aura 1D4 +1 Gobelins blessés qui demeureront dans la tour durant le raid, et auxquels il restera 1D4 points de Blessures

Les Gobelins seront de retour de leur expédition à cinq heures du matin. Les loups seront alors lâchés dans la nature, revenant à la mine de leur propre chef plus tard dans la matinée.

La mine

entendre

Dans la mine vivent une partie des Goberns avec les loups de la tribu. Dès l'entrée, I odeur mêlée des Gobe ins et de leurs montures est très forte. Les poutres qui soutiennent, entrée sont délabrées et rongées par les vers

Elles peuvent être facilement arrachées par un personnage qui réussit un Test de F. Si cela est fait, il faudra bien deux jours aux Gobelins pour déblayer la sortie

Un vieux chariot de mine se trouve à l'entrée, mais il est te lement rouillé qu'il ne pourra être déplacé sans grand effort - deux personnages réussissant un Test de Fichaque Round. Dès que l'un des personnages aura raté un de ses Tests, le charlot s'arrêtera dans un grincement

Si le wagon est déplacé, il fera un tel vacarme de grincements et de cliquetis que tous les Gobelins et les loups de la mine seront aus-

sitôt avertis de la présence des aventuriers

Les trois salles numérotées sont utilisées comme dortoirs par les Gobelins et leurs montures. Elles sont très poussièreuses et maiodorantes, et encombrées de couchages perclus de puces disposés à même le sol

Les galeries de la mine sont humides, sombres et ma odorantes Comme les aventuners y pénètrent, de la poussière et des débris de roches tomberont d'une façon menaçante du plafond, faisant des petits tas de gravats le long des galeries

Bien qu'il n'y ait aucun risque immédiat d'éboulement un affronte-

ment est susceptible d'en provoquer un. Pour chaque Round passé à combattre, i, y a 10% de risque pour que les étais soutenant le plafond commencent à s'écrouler. Pendant le premier Round d'un éboulement, de la poussière tombera du plafond et le craquement évocateur des poutres se fera cla rement

Le Round suivant, la poussière et les craquement iront en s'intensifiant. Au troisième Round, un craquement plus fort que les autres retentira et une solive cassée en deux tombera sur le sol

Le Round survant, tout le plafond s'écroulera, bioquant le passage vers la sortie sur une longueur de 2 mètres

Les personnages qui se seront retirés avant l'effondrement complet de la galerie parviendront à éviter la chute des éta s

Sinon, toute personne prise dans l'éboulement enca ssera deux coups de F3 (ou un seul si elle réussit un Test de I)

Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue



Les Gobelins Mineurs de la Gueule Tordue sont originaires des Montagnes Grises Suite à l'une des nombreuses guerres tribales qui font rage dans les montagnes, leur clan a été réduit en esclavage et ses terres confisquées par les Briseurs d'Os, une tribu d'Orques Les Gobelins de la Gueule Tordue sont parvenus à s'échapper en s'aventurant dans les sombres forêts des basses terres où ils ont dû lutter avec les mutants et les hommes-bêtes pour

gagner leur nourriture et leur terntoire

La bande des Crètes Noires est dirigée par Gutbag Tueur-de-Founes, un individu retors et puant. Gutbag et ses Gobelins étaient aux ordres d Etelka mais, depuis son départ, il a décidé de recommencer à aur pour leur propre compte.

GUTBAG TUEUR-DE-FOUINES - CHEF GOBELIN



Comme la plupart des Gobelins, Gutbag n'est pas très dégourdi, mais il caresse l'ambition de devenir un puissant chaman Comme il ne comprend pas très bien ce en quoi cela consiste, il a commencé à singer Etelka, allant jusqu'à porter ses vêtements, ses bijoux et son parfum, en espérant que ça lui apportera la puissance nécessaire

Gutbag présente une apparence des pus comiques avec sa longue robe rouge (bien trop grande pour lui) et sa tiare qui bril e de mille feux. Lors de sa rencontre avec les aventuriers, il autera ses bras de

façon théâtrale tout en baragouinant des mots inintelligibles. Comme nen ne se passera, il haussera les épaules, tirera son épée avant de fondre sur les PJ

Si es choses tournent mai pour lui, il tentera de s'enfuir, implorant sa grâce s'il est pris, rejetant la responsabilité de ses actes sur la société qui le provoque « Nous étant forcé de le fair! Oui, nous tribu pacifik, jamais chercher ennuis aux autr! Mais nous chassés des montagn par Or. Troils, oui! grands méchants Trolls... Oui, si vous eisse partir nous, nous plus faire ennuis à personn'. Oui! promis, craché — Ptiou —, juré. »

М	CC	CT	F	E	В	-	A	Dex	Cdi	Int	CI	FM	Soc
4	45	45	3	3	10	60	2	34	28	28	28	28	21

Compétences

Bagarre; Coups puissants, Esquive

Possessions

Grande robe rouge portée par-dessus l'armure , Tiare en diamants sur le casque (valeur . 200 CO) , Chaîne avec une clé ouvrant le coffre en bois de "empiacement 12 ; Epée ; Arc court (P. 16/32/150 , FE 3, Rch 0) , Chemise de mailles à manches longues (1 PA au Tronc et aux Bras) Casque (1 PA à la Tête) , Bouchier magique (2 PA de partout) — le bouclier est de manufacture naine et protège de 2 points sur toutes les parties du corps. Ses propriétés magiques seront evidentes pour quelqu'un, compétent en Sens de la Magie, qui le touche et réussit un Test de FM L'emblème de la tribu a été grossièrement pent sur le bouclier, mais s'if est nettoyé, le dessin original d'une grande hache naine apparafira. Notez que gutbag a acquis cet objet alors qu'il était encore dans les Montagnes Grises il y a que ques années de cela , il n'a rien à voir avec les Nains de Khazid Silmhol.

24 GOBELINS MINEURS

M	CC	CT	F	E	8	-1	Α	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Possessions

Arc court (P 16/32/150 , FE 3 ; Rch 0) ; Epèe , Gret en cuir (0/1 PA sur le Tronc) , Bouclier (1 PA partout)

15 GRANDS LOUPS

9 41 0 3 3 5 30 1 - 10 14 14 14



La tour

Cette tour à deux niveaux est entièrement conçue en pierre et elle est manifestement de construction naine

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est pavé de dalles de pierre rouges et brillantes. La lumière entre par les fénêtres et grâce aux mirors au sommet de l'escalier (chaque pièce est éclariée par un miror î Ces miroirs ont deux fonctions — ils permettent à la um ère de pénêtrer à l'inténeur des pièces, et également d'avoir une vue sur l'escalier Depuis l'escalier, seuls les miroirs peuvent être vus, il est mpossible de voir à l'inténeur des pièces sans ouvrir les portes

Durant la journée, ces pièces sont très bien écla rées par la lumière du jour ; également aussi les nuits où les lunes bri lent suff samment.

1 Vestibule

Pendant la journée, il y a un Gobelin endormi qui "monte la garde". Qu'il y ait un raid en cours ou non, il y a toujours une sentinelle présente ici la nuit. De nuit, le garde (à qui if reste 3 points de *Bles*sures) est plus alerte et plus enclin à remarquer quiconque approche de l'entrée

2. Escalier

L'escaller, entièrement en pierre, conduit jusqu'au premier étage. Tout autour de la cage d'escaller, il y a des miroirs qu'éclairent e bâtiment. Tout personnage qui s'aventure sur les marches sera clarement visible depuis les pièces voisines.

3 Placant

Il contient du matériel de nettoyage et quelques manteaux Humains et Halfelings. Il y flotte comme une odeur de cabinet de tolette, et il a de toute évidence été utilisé par les Gobel ns

Attachés dans un coin se trouvent Gurda et Hanse — deux Humains enlevés dans leur ferme par les Gobelins. Tous les deux

ont soif de vengeance , ils ont vu leurs enfants, amis et voisins mas sacrés et dévorés par les Gobelins Si les PJ leur donnent des armes, ils attaqueront les Gobelins sans se préoccuper de leur propre sécurite (employez le Profil des Campagnards de LCI — ils sont sujets à la frénésie lorsqu'ils combattent des Gobelins). S'ils survivent, ils n'auront pus qu'une idee reconstruire leur ferme.

4 & 5. Salons

Ces pièces contenarent un mobilier raffiné et de nohes décorations. Le rembourrage des fauteuils a été arraché par les Gobelins pour s'en faire des couchages, et les restes souillés gisent dans un coin des pièces.

Les deux pièces sont également utilisées pour entréposer les fournitures des Gobelins — 21 torches (pièce 4) et 234 fléches (pièce 5). Il y a 4 Gobelins dans chaque salon, à moins que la tribu ne sort sortie

6. Salle à manger

une grande table en bois entourée de huit chaises à grands dossiers se trouve au centre de la pièce. Les meubles adossés aux murs contenaient de la vaisselle et des couverts en argent avant d'être piles par Gutbag. Chaque pouce de surface disponible est recouvert d'immondices divers

7. Cuisine

C'est I une das rares péces du bâtment qui est encore dans un état présentab e La taille de son mobilier l'identifie comme appartenant à un Halfeling. Si les aventuriers ont penétré dans la tour sans se faire repérer, Boulotte Fenaise sera en train d'y travailler pendant la journée S non, elle sera dans sa chambre à coucher (voir pièce 8, ci-dessous)

BOULOTTE FENAISE — HALFELING, CUISIMIERE



Boulotte a été la cuisinière d'Etelka durant ces quattre dernières années et, à ce titre, c est une mine d'informations. Depuis a départ d'Etelka, elle est terrorisée par Gutbag et ses compagnons, obligée de leur faire à manger et de nettoyer les salotés qu'ils font un peu partout.

Boulotte sera très impressionnée par un Halfeling aventurier Pour autant qu'elle le sache, tous ses compatriotes qui se sont expatriés hors du Moot sont devenus cuisin ers

Elle sera très reconnaissante d'être secourue par les PJ, et leur demandera de l'emmener à Grissenwald où elle espère bien trouver un travai plus gratifiant. Boulotte ne veut plus travailler pour Etellka « Non seulement eile a ramené ces brutes «o., ce qui est déjà déplorable, mais en plus el e m a laissée toute seule avec eux. »

Boulotte sera en mesure de fournir les renseignements suivants aux personnages si e le est bien traitée. Si elle est insuitée ou menacée e le se tara et refusera de dire quoi que ce soit.

- Un homme à tête de belette (à prendre au sens figuré bien sûr) est arnvé il y a plusieurs jours, porteur d'une lettre pour sa maîtresse (Vous devrez déterminer le nombre de jours exact suivant l' E mplo du temps de la page 23)
- Lui et sa maîtresse sont alors partis pour "remonter la rivière Norne et es Co., ines Terribles". (Boulotte n'a pas bien fait attention et ne sait pas exactement ce qui s'est dit. "Remonter la rivière Nami vers les Col ines Stériles" est l'information exacte.)
 - -- Ils ont prevu de passer par Kemperbad d'abord

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 2 22 28 1 2 4 50 1 42 14 30 13 40 40

Age 44 ans

Compétences

Conna ssance des plantes , Cuisine , Esquive

Possessions

Vêtements de travai



8. Chambre de la Halfeling Si les aventuriers ont combattu les Gobelins, Boulditte se sera cachéa sous son lit Si les PJ ne persent pas à regarder sous le fit, attirez leur attention sur la Halfel ng en la faisant éternuer à cause de la poussière du piancher

Premier étage

Cet étage a un plancher en bois. Depuis le heut de l'escalier, on peut apercevoir la porte calcinée du laboratoire gisant sur le sol. Les miroirs et la fenêtre du toit, quatre mêtres au-dessus, sont aussi clarement discernables (voir emplacement 15).

9. Cabinet de travail

Les portes de cette pièce sont fermées à clé et ont résisté aux tentatives des Gobelins pour les enfoncer La porte débouchant sur l'escalier affiche de profondes marques de coups d'épée et il y a de nombreux eclats de bois sur le sol

A l'intérieur de la pièce, un crocodile empail é est suspendu au plafond, et un ours ayant subi le même sort se tient sur ses deux pâttes posténeures à côté de la porte. A cause d'un effet de lumière, il semblera aux PJ que l'ours se deplace vers eux quand ils entreront

Contre le mur Ouest se trouve une bibliothèque remplie d une sélection d'ouvrages traitant des Gobelins et apparentés Parmi les fivres, il y a un grimoire (WJRF pages 137 & 188) contenant les sorts suivants.

Zone de silence,

Guénson des blessures légères,

Eclair

et Zone de fermeté

Le bureau en bois est pourvu de tout le maténei d'écriture nécessaire. Le tiroir est fermé à clé (DS 30%) et contient une Potion de Souns (un liquide visqueux et vert sombre dans une pet te fiole émaillée de rouge — **WJRF** page 189) et une lettre adressée à Ételka Herzen (remettez à vos joueurs le Document 10)



10. Salle de séjour

a sa le de séjour d'Eteika a été mise à sac per Gutbag et elle est dans un désordre indescriptible. Les meubles ont été éventrés et la plupart des décorations gisent en lambéaux sur le sol

11. Chambre à coucher

Cette pièce est util sée actuellement par les Gobelins comme dortoir, y a généra ement 5 Gobelins présents

12. Chambre d'Etelka

Gutbag y a établi ses quartiers et a amené avec lui certaines de ses possessions es plus précieuses.

Les vêtements d'Éteika sont éparpillés sur le sol, mélangés à la co ect.on de phalanges du Gobelin

Une tête de Nain barbouillée de sang a été fixée au sommet d'une colonne du lit, tandis que le portrait d'Ételka semble observer la scène depuis le mur où il est accroché

Jn coffre en bois (fermé à clé — DS 20%) est poussé contre le mur Ouest — Gutbag en garde la clé accrochée à son cou.

Le coffre contient 398 Couronnes, 823 Pistoles, 1034 Sous et la vaisse le d'Etelka — 12 assiettes en argent (valeur 10 CO chaque), 12 couverts complets (fourchette, couteau, cuillère, valeur : 5 CO chaque), et une salière et un poivmer assortis (valeur . 12 CO)

Au milieu des pièces se trouvent également 18 anneaux en argent (vaieur 1D10 CO chaque), 37 boucles d'oreilles (valeur : 1D10 CO chaque), et un assortiment de bouteilles de parfum à moibé vides

Tourner I un des rivets au fond du coffre fera coulisser un compartiment secret

Ceci peut être découvert sur une Recherche réussie. De même, tout personnage qui inspecte scrupuleusement le coffre vide, et qui termine par un Test réussi de **lint**, découvrira le double fond

Le compartiment recèle un sac de toile rouge contenant un collier en or (valeur 95 CO), un bracelet du même métal (valeur 35 CO) et une bague en argent portant le symbole de la Couronne Rouge valeur 23 CO)

13. Solarium

Les fenêtres sont toutes brisées et le mobilier a été brûlé. Les restes du feu sont encore visibles au centre de la pièce. Un examen plus attentif du feu révélera les restes calcinés de divers meubles et d'ossements humains et animaux.

14. Laboratoire

Les Gobelins sont parvenus à pénètrer de force dans cette pièce En jouant avec l'une des experiences en cours d'Ételka, un jeune Gobelin a déclenché une explosion qui a démoli la pièce et l'a expulsé dans le couloir

La porte de cette pièce gît noircie dans le couloir L ntérieur du laboratoire est entièrement détruit , des débris de verre jonchent le soil et les tables de travail ont été démolies dans l'explosion. Certains meubles en bois ont été pris par les Gobe ins pour alimenter le feu du solarium (voir plus haut).

Du fait de l'explosion, plusieurs Moisissures Pourpres se sont ibérées et adhèrent maintenant sous le panneau de l'une des tables cassées. Si un personnage lanceur de sorts s'en approche à moins de 5 mètres, elles lâcheront leurs spores pourpres dans la pièce

Les spores couvrent une aire de 5 mètres de rayon et restent effectris pendant 106 Rounds. Tout objet ou personnage ut lisant la magie, et qui est touché par les spores, perdra 106 Points de Magie (voir WJMF page 233)

15. Les miroirs

Les miroirs au sommet de la tour focalisent la umière du soleix (ou des lunes) sur les autres glaces disposées dans la cage d'escalier, lumière qui est ensuite retransmise dans chacune des pièces inférminant

Les miroirs sont accrochés 4 mètres au-dessus de la dernière marche et peuvent être atteints par une éche le en fer posée contre le mur Celui qui montera sur cette échelle aura une exce lente vue sur les environs

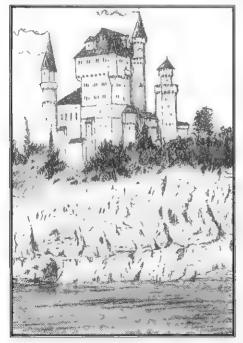


En Remontant Le Reik

Cette section couvre la partie du Reik comprise entre Altdorf et Grissenwa d

Le château de Gardereik

Quand les aventuriers remonteront le Reik à partir d'Altdorf, is rencontreront les tours en pierre de la forteresse de Cardereix, actue e résidence du Prince Wolfgang Holswap-Abenauer — heritier de l'Empereur Les remoarts du château sont hérissés de gardes en armures de piates étinceantes et, ici et là, on peut apercevoir les nombreuses gueu es des cenons qui pointent d'un elir menagant en dehors des créneaux Les gens ordinaires ne sont pas admis à pénétrer dans le château, et se renseigner dans les villages vois ns n'apportera pas grand-chose de plus que les rumeurs contradictoires qui circulent déja (voir page 11 — Rumeurs 1 & 2)



L'appareil de signalisation

Déclenchez cet événement la première fois que les Pu passent près de l'appare i (indiqué sur le Plan 1)

A environ 25 km en amont du château Gardereik, les aventuriers ne manqueront pas d'apercevoir un spectacle pour le moins incongru. A Quest, la pente herbeuse d'une petite coll ne s'éleve un peu en retrait de la berge du fleuve, le sommet couronne d'une construction bizarre. Les ruines d'une ancienne tour, dont les pierres sees reflètent de façon surnaturelle la umière à la manière d'un gros ustre sont devenues les fondations d'un grossier edifice en grant dont la facture est assurément name. Et par-dessus le tout, perché comme un énorme insecte de bois attendant de pouvoir prendre son envol, se tient une configuration hétéroc te constituée de poutre les de cordes et de pou les l'immense échafauldage que emprisonne le structure ent ère, et sur lequel se déplacent une noambelle de petites si houettes barbues et outiliées, indique que le travair n'est pas entierement terminé.

La construction est l'une des nouvelles machines de signal sation de l'Empereur Kari-Franz (voir LCI) page 25; Une equippe d'Engingneurs Nains a été tout spécie ement engagée pour sioccuper de son élaboration, et les Puisont sur le point de recevoir un appel à l'ade de la part du contremaître de l'équippe Si, pour une raison que conque, les aventuriers ne voyagea ent pas en bateau vous devrez introduire cet évenement d'une manière différente.

Des bateau-stoppeurs

Juste après un coude du fleuve, les aventuriers apercevront deux Nains en train de s'agiter frénétiquement sur l'embarcadère du chantier - qui ne sert habitue lement qu'à decharger les livraisons de matérie et d'approvisionnement. Lorsque le bateau arrivera à portée dioreille, es PJ entendront distinctement . « Eho Du bateau Prenez-nous avec vous. Nous avons de quoi payer », et l'un des Nains brandira une bourse gonfiée. Si le groupe ni a pas l'air de vou oir s'arrêter, es Nains sauteront dans un petit canot et tenteront de ramei jusqu'aux Pu, leur criant « Hé Arrêtez Vous devez nous prendre avec yous 1 x Toutefois, Is ne seront pas capables de sauter par-dessus pord et, à moins que les aventuriers ne stoppent eur navire les Nains seront bientôt loin derrière. Il est hautement probable, cependant, que les aventuriers souhaitent revenir ici, après s'être rendus dans es Collines Stériles, afin d'ut iser la clé qu'is y auront trouvée et qui leur permettra d'accèder à la bibliothèque secrète de l'observatoire en ruines de Dagmar

Considérant que les personnages s'arrêtent, les Nains monteront à bord précipitamment, et se présenterant sous les noms de Thingrim et Belegol, Engingheurs Nains de leur état lis ont grande hâte de partir et pousseront les aventuriers à larguer les amarres au plus tôt. Ils désirent se rendre à Altdorf ou à Nuln (ou aussi près que possible de l'une de ces deux villes) et les Pu pourront marchander e prix de leur passage jusqu'à deux fois le tarif normai (nab tue ement 3 Pistoles pour 10 km). Avant que les PJ aient pu reprendre leur voyage, ou même étab ir pourquoi ces Nains sont si pressés de quitter eur lieu de travail, un autre Nain descendra en courant vers la berge Etant que que peu bedonnant, il respirera péniblement au rythme de sa fou ée, la figure presque aussi écarate que ses chausses. Thingrim et Belegoi ne diront plus un seul mot tandis que e nouveau venu s'approchera II es regardera en pointant son doigt vers l'appare l à mo tié fini. « A moins qui vous — PFFFH — ni vouliez diversir des — GASP 1 — Capons, vous divez revinir — PFFHH mmediat ment ! » Avec un air qui fait à la fois penser à du remords de Lembarras et à une supplique, Thingrim et Belegoi retourneront entement vers la rive

Retrouvant graduet ement son souffle, le Nain se présentera comme Ayrijulis sembart, Maître-Artisan et contremaître responsable de la construction du deriner apparei de signa astation en date pour le compte de Sa Majesté Impéna e II semble être extrêmement fatgué ses yeux sont rougis et soulignés de cernes noirs tandis que des nides profondes barrent son front en permanence en formant des "V" superposes entre ses sourcis S'il est questionné, il pourra communiquer les informations qui suivent N'oubliez pas que

bien que celles-ci vous soient données sous forme de notes, vous ne devez Mas vous contenter simplement de les lire, mais devez les transmettre sous forme de conversation, en tenant compte de la description du PNJ Ayn,ulfs. La plupart de ces renseignements peuvent être appris en d'scutant avec les autres Nains.

 a été engagé avec une équipe de 12 Engingneurs, il y a 6 semanes de cela, par la commission impériale d'Altdorf afin de superviser la construction d'un appareil de signalisation, en accord

avec le dern er projet de l'Empereur (voir LCI, page 25)

— Le site choisi est celui d'une ancienne tour, aujourd hui tombée en ruines, et bâtie fort à propos au sommet d'une colline Pusique ce qui reste de la construction d'origine est un rez-dechaussee plan (il considere qu'il est plein car il n'y a ni porte ni fenêtre et que tous les essais pour le creuser se sont révélés infructieux) i a décide de construire l'appareil pai-dessus pour ne pas perdre du temps en demolition mutitie.

 Le chantier a été ralent, par un certain nombre d'accidents dès son commencement des Éngingneurs, pourtant prudents, sont tombés de l'échafaudage et se sont brisés des membres, d'autres

ont été la proie d'une mystérieuse maladie paralysante

— En depit de tout ceci, le travail s'est poursuivi rapidement, mais . y a 5 jours, les travailleurs de garde dans la tour ont commencé à disparaître, sans leisser de traces, durant la nutri, pas plus tard que la nut dernère, deux de plus se sont évanouis dans la nature. Maintenant, les autres Nains exigent des primes de risque, affirmant qui I s'agit d'un turmulus funéraire. Elfe et maudit, si ce n'est pre encore.

 I y avait 12 Engingneurs Nains qui travaillaient à l'origine à nataliation de apparei , ils ne sont plus que 6 aujourd'hui.

 Il ne sait plus que faire, sa réputation est perdue s'il ne pervient pas à fin r le travail à temps

A ce moment-là, les PJ devraient être encouragés à offrir leurs services. Ayri, lls pourrait même se ressaisir et leur demander s'ils sont d'accord pour laider II peut payer 1 Couronne par personne et par jour, pius une prime de 50 CO, soit lorsque le chantier sera termine tdans environ 7 jours), soit si le mystère a été résolu entre-temps si les aventuriers sont en butte à des insultes durant leur séjour, Ayriulis — désespéré — fera en sorte que les coupables fassent eurs excuses personnellement. Le contremaître possède un plan détaillé de a construction (Document 8), qu'il peut montrer aux aven turiers s'esux-ci souhaitent savoir comment l'appareil fonctionne

Si les PJ semblent peu disposés à s'impliquer dans cette affaire, vous devrez imaginer un autre moyen pour leur faire explorer la tour Peu-têtre que Thingime et Belegol pourraient être découverts comme passagers clandestins dans le bateau des personnages , Aynjulis promettrat a ors de ne pas accuser les PJ de complicité de sabotage envers l'appareil de s gan aisation de l'Empereur, pour peu qu'ils se décident à l'aider Ou peut-être que la prochaine fois que les aventuners pesseront devant le site, ils remarqueront que tout est calme mais que 'appare est toujours inachevé

Noubliez pas de comparer la date du moment avec l'emploi du temps des a lées et venues de Etelka Herzen et de son assistant les personnages peuvent très bien être amenés à rencontrer le couple à un certain moment durant cette partie de l'aventure

Le mystère révélé

La tour en ru nes est la seule partie de l'observatoire du Sorcier Dagmar qui a survécu aux années écoulese. Etant un esprit prudent, Dagmar s'est donné du mai pour s'assurer que son observatoire resterait à l'abri des regards indiscrets des autochtones, et nombre de ses gard ens magiques sont toujours opérationnels — pas moins d'une pu ssante Gou e C'est cette créature qui est responsable de la mot des Engingneurs Na ns

Les clés magiques

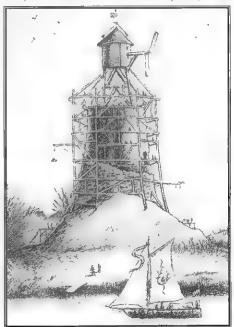
l existe un certain nombre de clés magiques que les aventuners devront découvrir s'ils veulent progresser à ce stade de l'aventure La première est détenue par la Goule (suspendue à son cou par une lanière de curil et permet l'accès à l'observatoire — so t par une trappe sur le sol de la tour de signalisation, soit par les portes secrétes
du mur extérieur de l'observatoire. Elle ne fonctionne pas sur es
autres issues. La clé ressemble à un tube de 15 cm de long qui a
une section à cinq côtés, plutôt que réellement cyindrique. L'ut lisation de la Compétence Sens de la Magie réveiera sa nature magique.
Tout personnage, porteur de cet objet, qui s'approche à moins d'un
mètre de la trappe secréte à l'imférieur de la tour, ou des portes
cachées du mur extérieur, en déclenchera l'ouverture automatiquement. L'issue concernée se refermera éga ement toute seule
lorsque la "de" sera éloignée de plus d'un metre.

Les autres clés sont détenues par les cinq Zombies gardiens de l'observatoire (voir page 36). Ces clés sont pratiquement dentiques à celle de la Goule, à part qu'elles ont une section hexagonale. Les personnages competents en Sens de la Magie seront en mesure de détecter l'aura magique qui s'en degage. N'importe aquelle de ces 5 clés' peut ouvrir automatiquement une quelconque des portes inténeures de l'observatoire. Elles sont aussi ind spensables pour ouvrir l'entrée cachée de la bibliothèque secrète (h), dans aquelle est dissimulée l'information vitale qui conduira les aventuriers à Château Writgenstein et à la conclusion de cette aventure. Notez toutefois que les cinq clés sont nécessaires et que, en plus, les PJ devront trouver une sixième clé qui a été perdue dans les Coll nes Stér les de nombreuses années auparavant.

Description des Lieux

Le mur extérieur

Le mur de l'observatoire semble être constitué d'un étrange minerai noir, lisse et brillant, qui a tout l'air d'avoir été tai lé d'une seule pièce. Faire une brèche dans le mur est impossible, à moins



de disposer d'un matériel de sape très spécia isé. Si les aventur ers insistent, Ayn, ulls acceptera à confrecœur d'y faire forer un trou convenable. Cea ne demandera que deux heures, mais Ayn, ulls fera remarquer qu'une te le action risque de menacer la stablité du travai accompt. Les portes secrétes sont totalement invisibles, même si existe l'ébauche d'un chemin qui finit juste à l'endroit ou elles se trouvent. Ces portes si ouvrront die les-mêmes des que le personnage porteur de la "clé" de la Goule (voir plus haut) s'en approchera à moins d'un métre.

La tour de signalisation

Les Nains sont parvenus à terminer le premier niveau de la tour de signa isation, qui abrite le feu et le miroir, et qui soutient le pyiône en bois sur leque sont disposés les bras du sémaphore. La tour et ses fondations — le rez-de-chaussée de l'observatoire — sont entourées par un échafaudage en bois.

A I ntérieur de la tour a été entreposé presque tout l'équipement nécessaire tvoir Plan 6. Notez que le sol de la tour est également le plafond de lobservatoire. C'est dans cette pièce que les Engingneurs ont dispart. — attaqués par la Goule qui sortait de l'observatoire, situé au-dessous via une trappe secrète.

Notez que même si les joueurs suspectent la présence d'une trappe d'esimulée dans le sol, il sine seront pas en mesure de l'ouvrir de ce côté-ci sans la clé de la Goule — ne pouvant obtenir des Nains d'employer du matériel jourd Ivoir Le mur extérieur, plus avant)

Si un ou plusieurs personnages décident de passer la nuit ic, la trappe siouvir a subitement et sans bruit, et la Goule sautera dans apièce. Pris per surprise (MVRF page 116), les aventuriers ne pourront pas attaquer la créature avant qu'elle art entièrement pénétré dans la pièce. Naturel ement, si aucun des Puin'était en train de survei ler la trappe, il sin auront même pas conscience de la présence de la Goule avant qu'elle attaque La Goule tentera de fuir par ou elle est venue si son score de Bitombe en-dessous de 3. Mais les aventurers auront alors le temps de la suivre ou d'empêcher la trappe de se retermer.



L'intérieur de l'observatoire

Munis de la "cie" de la Goure, les aventuriers seront en mesure de pénétrer dans l'observatoire soit par la trappe secréte de la tour de signalisation témplacement a), soit par les portes exterieures (emplacement b), ces deux issues s'ouvrant automatiquement si la cié en est approchée à moins de 1 metre.

Il y a 5 Zombies dans i observatoire (3 dans la bibi othèque — pièce e 1 dans le laboratoire — pièce c , et 1 autre dans le bureau — pièce d) Chacun d'eux transporte une clé magique qui ouvre automat quement l'une des portes intérieures de l'observatoire lautrement traitez-les comme DS 40%)

Ces créatures ne bougent pas, à moins que "une d'entre elles ne soit attaquée, auque cas es autres se dépaceront pour lui prêter main forte. Les Zombe sa attaqueront duiconque ne transporte pas le bâton du Sorcier Dagmar (voir page 35) , et, à moins qu'elles ne soient déjà hors d'état de nuire, les autres créatures arriveront au vythme de une par Round, à partir du second Round du combat lui Magie particulière, utilisée pour évoquer et immobilisér ces créatures, fait quielles n'ont nu besoin d'être contrôlées et ne sont pas sujettes à l'instabilité aussi longtemps qu'elles restent à intérieur de l'observatoire.

Aucune pièce à 'intéreur de l'observatoire n'a de fenêtres in de description d'éclarage. Ne faites pas aux oueurs de description détailee des ieux à moins qu'ils n'alent leur propre source de Jinnére (ou qui ly ait des demi-humains possédant la Vision nocturne). Il est evident, vui lodeur et la quantité de poussière et de tou les d'aragnée, qu'aucune de ces pièces na été employée depuis très ongtemps.

b. Entrée

Le coulor d'entrée est totalement vide, si ce n'est les étranges dessins géométriques qui ornent le sol, les murs et le platond. Observaris par des années de poussière, ces dessins donnent à la pièce un aspect étrangement déroutant, dissimulant les véritables perspectives et la faisant apparaître comme découpée par des angles imposibles. Des to les d'araignée recouvrent les portes, et de la poussière tombera du platond lorsque les aventuriers se déplaceront.

Comme is s'approcheront de la première porte, un mystérieux vent glacial semblera les traverser, et ceux qui rateront un Test de FM croiront entendre une voie spectrale eur ntimer « Repartez ! »

c. Laboratoire d'alchimiste

Le laboratoire est gardé par un Zomble, qui se tient immobile au centre de la plèce, ne bougeant que si que qu'un y pénètre ou si un combat se déroule ni mporte où à lintérieur de la tour.

Le laboratoire est encombré de tout un appare llage aich mique tables chargées de récipients divers, cornues, bouteilles de formes bizarres de minerais vanés, etc

Des formules ésotériques ont été inscrites sur presque toutes les surfaces disponibles — murs plafond, soil dessus des tables — et dans un coin se trouve un utrin en forme de gargouille sur lequel est installé un grand livre recouvert de cuir.

Le vre est manuscrit en Magikane (Langue hermétique), et demandera 2D4 +2 jours pour être u entièrement encore qu'il ne faudre guère plus de 2 heures d'études pour constater qu'il s'agit de recherches sur évocation et le contrôle de Squelettes, Goules et Zombles

Si e ecteur réussit un Test de Int, il remarquera également plusieurs références à la Pierre Distordante (voir WJRF pages 226-28 et 263-64)

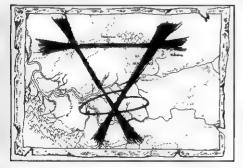
Les informations contenues dans ce ivre sont inutiles sans l'aide d'un Necromant, mais une fois étudiées et apprises (de la même manière qu'un sont), e les permettront à un Sorcier de contrôler ces types de Mort-vivants, une fois qu'ils auront été évoqués par un Necromant.

Une pincée de poudre de Pierre Distordante est nécessaire pour l'évocation de chaque créature Mort-vivante, que le Sorcier pourra alors contrôler comme s l'était un Nécromant (WJRF page 176)

d. Bureau

Cette pièce est égaiement gardée par un Zombie, qui attaquera quiconque n'est pas porteur du bâton de Dagmar (your plus loin)

La pièce abrite un grand bureau, un coffre, une planche à dessin, et divers portraits anciens accrochés aux murs. Le bureau est fermé à clé (DS 20%) et contient un assortiment de plumes, d'encres (la pupart séchées) et de feuilles de parchemin. Il y a également un calepin abîmé, dont les pages jaunies sont recouvertes de formules mathématiques complexes et d'autres inscriptions dans une écriture en pattes de mouche. Un personnage compétent en Astronomie qui examine les feuillets sera en mesure de comprendre qu'il s'agit d'une tentative pour prédire l'orbite de Morrslieb, la june du Chaos Le coffre recèle plusieurs vieilles cartes de diverses parties de L Empire — le Reikland et l'Ouest du Talabecland en particul er (remettez aux joueurs le Document 6) Sur toutes les cartes, on a tracé des traits qui s'entrecroisent par-dessus le continent. L'intersection audessus des Collines Stériles a été entourée en gras. Le personnage, qui a compris le sens des calculs du calepin, peut faire un Test de Int pour réaliser que les traits entrecro sés représentent : orbite erratique de Mórrslieb. Ceci, toutefois, ne donne aucune indication quand au sens de l'intersection entourée. Les portraits sont ceux de divers "Ilustres" membres de la famille Wittgenstein. Il n'y a aucune inscription sur les peintures, mais la ressemblance entre les visages est flagrante - tous ont le nez aquisin, le front haut et d'épais sourcils broussailleux. La pianche à dessin ne présente aucun caractère particulier Appuyé contre un coin de la pièce, se trouve un bâton scupté et surchargé d'ornements dont le nature magique peut être détectée par un personnage possédant la Compétence Sens de la Magie Si queiqu'un le prend avec lui, il ne sera pas attaqué par les Zombies de l'observatoire



e. Bibliothèque

I y a trois Zombies qui gardent cette pièce, dans laquelle sont alignées des étagères remp les de livres, depuis le sol, usqu'au pland. Les ouvrages sont écrits dans diverses angues (courantes, secrètes et hermétiques) et traitent d'une grande vanété de sujets, depuis des manuels de chimie jusqu'à des ouvrages dont la qua ité tittéraire est plus que douteuss. Il n'y a rein cir qui puisse être d'une quelconque utilité, dans l'immédiat, pour un personnage-joueur (bien qui une Estimation réussie révèle 2D10 livres vaiant chacun 2D10 CO pour un collectionneur), mais vous pouvez toujours attrer l'attention des joueurs sur certains ouvrages historiques ou religieux, en leur remettant une partie de l'historique de L'Empire (détaille dans LCI, pages 10-14)

f. Corridor intérieur

Le mur interne de cette zone est constitué d'acier de 5 cm d'épaisseur, dans lequel est découpée la forme d'une porte, qui donne elle-même sur un autre mur, de pierre cette fois-ci (ce qui fait penser à la farce de la fausse porte). Il y a deux barres de 50 cm de long, fixées au revêtement d'acter à hauteur de la centure environ, et sur des positions diamétralement opposées (voir Plan 6). Si deux personnages poussent en même temps sur ces barres (quel que soit le sens tant que leurs forces ne s'opposent pas), le revêtement d'acter pivotera, jusqu'à ce que le trou du mur d'acter s'aigne avec ce ui du mur de l'entrée centrale (pièce g), permettant ainsi d'y accèder

g. Entrée centrale

La seule façon d'y accéder consiste à faire pivoter le revêtement d'acter qui entoure le mur de cette pièce circulaire (voir ci-dessus)

Le sol de cette pièce est occupé par un hexagramme de couleur vive. Une Observation reussie révélera la présence d'un trou hexagonal à chaque extrémité de l'étorie à six branches, dont la talle est exactement la même que celle des 'cylindres' portés par les Zombies. Si ces cinq 'clés' plus une sixième en provenance des Coinnes Stéri es, sont insérées dans les trous, une trappe secrète s'ouvrira dans le soi (permettant l'accès au niveau inférieur). Qu'conque se tenant au mil eu de l'hexagramme à cet instant, devra réussir un Test de I, ou faire une chute de 3 mètres dens la bibliothèque endessous (emplacement h).

h. Bibliothèque secrète

Les six couloirs, partant de la pièce hexagonale centrale, sont bordés de rayonnages remplis de ivres traitant de différents sujets, la plupart écrits en *Classique*, et un petit nombre rédigés en *Langues hermétiques*. Pour chaque heure passée à examiner ces ouvrages, les P_v ont 50% de probabilités de tomber sur 'un des su vants

 un gamoire contenant un des sorts suivants (à choisir aléatoirement) Guérison des blessures légères, Boule de feu, Rafale de vent,

— une section de faux ivres, diss mulant une *Potion de Soins* (un liquide visqueux et verdâtre qui sent l'amande amère — voir **WJRF**, page 189):

— un parchemin magique contenant les sorts de Aura de résistance, Débilité et Brouillard mystique

Sur une table, en plein centre de la pièce hexagonale, se trouvent trois grands livres. Deux sont des volumes anciens. Archives astronomiques de Stemschau — Un guide des phénomènes mystérieux du ciel étoilé, et Présages et prophéties du Sage Unserfrau Les deux volumes sont ouverts, respectivement, aux pages des Documents 7 et 8.

En cette année, deux mille trois cent deuxième de notre Empire, lors de la nuit maudite du Hexenstag, Mórrslieb était auréolée d'une étrange lueur verte, et sa surface semblait comme prendre une expression grimaçante des plus horribles. Les cieux furent parcourus par un grand nombre d'étoiles filantes et certaines d'entre elles parurent s'écraser sur la terre qui génit sous leurs assauts. De nouveau, durant la nuit du Geheimmstag, Morrslieb brilla intensément dans le ciel, et le firmament fut zébré par des étoiles qui tombèrent sur notre monde. Fort de la connaissance des événements du Hexenstag, je fus en mesure de déterminer la trajectoire d'une étoile filante, particulièrement grande, et qui semblait sortir tout droit de Mórrslieb elle-nême. Selon mes calculs, l'étoile doit s'être écrasée dans les hautes terres du Talabechland, près des chutes de la rivière Narne



Les pages du troisième volume sont rempiles d'une écriture en pattes de mouche rédigée en Magikane (Langue hermétique). Le titre de cet ouvrage peut être traduit comme . Le journel du Sorcier Dagmar von Wittgenstein - An 2405

Le dernier passage (fidèlement reproduit sur le Document 9) est le plus révélateur - n fournit aux aventuriers la dernière plèce nécessaire pour les pousser vers Château Wittgenstein et la conclus on de ce scénar o



L'appareil de signalisation

AYNJULLS ISEMBART — MAITRE-ARTISAN NAIN (EX-ENGINGNEUR)



Ayniu Is est un Nain plutôt rondouil ard qui a atteint e milieu de sa vie II est le contremaître responsable de l'équipe d Engingneurs qui construisent l'apparei de signalisation

Les cheveux prématurément grisonnants, il porte habitue ement une veste en cuir tachée de graisse, des chausses rouge écarlate et de gros sou lers ferrés

Très fier de sa réputation de trava ler vite et bien, il n'aimera t vraiment pas échouer maintenant. a un air queique peu revêche et bourru, et l'est sujet à de

brusques accès de coière, mais la disparition soutenue de son effectif de travai la ébranlé au point qu'il est prêt à tenter n'importe quo. même à demander de l'aide à un Eife !

Dex Cd FM Soc 51 31 51 Age 95 ans

Alignement Neutre

Compétences

Alphabétisation, Exploitation min ère: Langage secret — Guilde Pictographie - Guide des Engingneurs Nams & Guide des Art sans , Technologie , Trava de la pierre , Trava du bois , Trava du méta Vision nocturne

Possessions

Out is de maçon , Outris de charpentier Hacherte , Veste en cur (0/1 PA - Tronc & Bras, Bague de a G., de (5 CO) 20 CO

Les Engingneurs

il ne reste que 6 Engingneurs lorsque les aventuriers rencontrent pour la première fois Aynjulis Thingrim Belego Kardak, Gudrun, Guzu et Minak

Tous sont effrayés et bou eversés par la disparition de leurs compagnons, mais ferent leur possible pour le cacher lis seront trop distraits cependant, pour harceler 'Elfe, si toutefois le groupe de PJ comprend une telle créature parmises membres

Si vous avez besoin de Profils, ut isez. Engingneur Nain standard de a Feuille de référence du MJ

Les Gardiens

CHAMPION GOULE



Dex Cd Int 30 2 20 18 43

Règles spéciales attaques venimeuses. Quiconque est blessé par a Goule doit réussir un Test sous E x10, ou être paraiysé pour 1D8 +4 Rounds

Si e le n'est pas en train de se battre, et que son adversaire le plus proche est mort ou para ysé, la Goule do tiréussir un Test sous son FM ou s'arrêter pour commencer à le dévorer (jusqu'à ce qu'elle soit attaquée de nouveau). Ele ne fuira que si son score de Biessures est réduit à 2 ou moins

La Goule transporte un "cylindre" de 15 cm de long (dont la section a 5 côtes) accroché à une anière de cuir autour de son cou. I s'agit d'une "clé" magique

5 ZOMBIES

CC CT Dev FM Soc 25 10 10

Règles spéciales Immun ses contre les effets psychologiques , causent la peur chez les créatures vivantes , à la différence des Zombies "normaux", ceux-ci ne sont sujets ni à la Stupidité, ni à l'Instabilité auss longtemps qu'ils restent à 'inter eur de la tour

Les Zombles transportent chacun un "cy indre" de 15 cm de long (dont la section est hexagonale) accroché à une lanière de cuir autour

du cou Ce sont des "clés" magiques

Kemperbad



Voir le Plan 7

L'antique ville de Kemperbad repose au sommet de l'espèce de falaise que constitue la berge Est du Reik, juste au Nord de sa confluence avec la rivière Stir. A cet endroit (et pendant une trentaine de klomètres en direction du Nord comme du Sud), la rive Est du Reik est un à-pic qui surplombe d'environ 150 mètres la rive opposée, et le fleuve coule au pied de ces falaises. La rivière Stir, qui prend sa source dans les Montagnes Grises plusieurs kilomètres à 'Est, plongeait à l'origine dans le Reik depuis une immense chute deau Mais des siècles d'érosion ont découpé une étroite gorge entre les falaises, et la chute d'eau s'est lentement déplacée en amont, jusqu'à son emplacement actuel, à la confluence du Stir et du Nam Par conséquent. Kemperbad se retrouve perché au sommet de la falaise, surplombant de 150 m les deux cours d'eau. La gorge du Stir est traversée par un étroit pont en corde qui fait que la ville est inaccessible au trafic routier en provenance du Sud. Heureusement pour le commerce, un appointement à été aménagé sur le Reik, au pied des falaises, et relié à la ville par un ingérieux système de monte-charge. If y a de nombreux paniers et plate-formes de différentes tailles, suspendus à un système de poulies et de cordes, qui sont montés et descendus à l'aide de contrepoids. Le système est entretenu et actionné par des Engingneurs Nains ; la ville n'a eu à déplorer qu'un seul accident mortel durant ces quinze dernières années, lorsqu'une bande de jeunes aristocrates ivres a essayé de faire la course jusqu'au pied de l'à-pic. Le premier arrivé, ma heureusement, n'était plus en état pour réclamer son prix !

utilisation des monte-charge est naturellement soumise à une taxe nominale. Elle est habituellement de 1 Pistole "par jambe" pour es passagers des plate forme (qui peuvent accueillir jusqu'à 4 personnes de taille normale) et de 5 Pistoles "par panier" de chargement

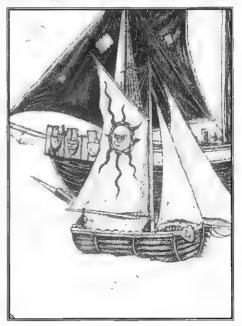
lun panier contient jusqu'à 500 points d'encombrement). Pour les pingres ou les plus courageux, il existe un escalier en spirale ta lié à même la falaise, comprenant quelques 1111 marches, il est rarement utilise.

Un service de bac, au niveau des quais, est le plus sûr moyen de traverser le Reik entre Nuln et Attdorf, et assure la correspondance entre les passagers de la Grand Route du Nord condusant à Grünburg et Altdorf. Les tarifs du bac sont de 5 Pistoles par personne, et 7/6 pour un cheval. La compagnie de diligences des Quatre Sasons entretient une grande auberge-relais dans le village voisin de jungbach, pour ceux de leurs passagers qui sont prêts à payer pour s'assurer la rapidité d'un voyage en diligence.

Des précisions sur le voyage sur et le long de la rivière Stir vous sont données dans la section traitant des Collines Stériles

Type de gouvernement

Jundiquement parlant, Kemperbad ne feit pas parte d. Reikand, mais constitue une ville commerçante autonome, ou "freistadt" Elle doit son statut à une Charte impériaie accordée par l'Empereur Bor's l'Incompétent en 1066, et elle est de loin aujourd'hu le plus grand exemple de ce type de ville. Cette charte, associée à sa position strategique, fait que Kemperbad est à la fois extrémement prospère et constitue un marché pour toutes les marchand ses que vous ne devinez pas espérer trouver dans une ville de cette tai e (montaz les disponibilités des objets du Guide du consommateur de 2 crans). En théone, la suppression d'un niveau de taxation, puisque les taxes



sont payées soit à la ville, soit à l'Empereur, et non à un quelconque Baron ocai devrait y rendre le coût de la vie très bas. Toutefois, en prat que le prix des choses est le même que partout ailleurs , les aignitaires de la ville ont simplement augmenté les impôts d'un mon tant proportionne.

La ville est gouvernée par un Conseil des Treize, qui est élu par les familles et les guides les plus influentes. L'Empereur s'octroie le droit de nommer ou de démettre n'importe quel conseiller, mais ce n est amas arrivé depuis que la ville existe.

Arrivée à Kemperbad

Les aventuriers ont de fortes chances de venir ici pour la première fois tand signification de descendront le Reik, en direction de Grissenwald et des Crétes Noires III si y arrêteront probablement aussi sur la route des Collines Stériles, et pourront y récolter certains avertissements à propos de cel leu (voir ci-dessous). Vous devriez décorer le trajet jusque la viel en ut si sant les rencontres fluvalles du supplément ci-, oint, et vérifier également l'emploi du temps de Herzen et d'Heidlemann (voir page 23) pour voir si le groupe ne les rencontre pas à un moment donné

Durant la journée, les quais affichent une activité intense, les périches chargent et déchargent leurs cargaisons, et les monte-charge



sont constamment en fonction. Si les PJ ont une cargaison à vendre ou cherchent à en acquérir une, ils ne peuvent trouver un meil eur endroit (Cf. le Répertoire du Reikland).

Les événements

Si vous avez joué Ombres Sur Bögenhafen, vous devez être familiarisé avec le genre d'évênements qui vous aideront à faire vivre la ville, et vous pouvez souhaiter improviser un certain nombre de rencontres mineures. Une carte sommaire de Kemperbad vous est proposée pour vous donner une idée de la disposition des l'eux Mais, à moins que vous ne souhaitiez passer du temps à développer la ville, vous devriez encourager vos joueurs à poursu vie leurs objectifs du moment, et éviter de vous embourber dans une séarce d'aventures à Kemperbad. Les personnages sont cependant susceptibles de chercher à accomplir un certain nombre de choses à cet endroit. Ils pourraient avoir une cargaison à vendre ou vouioir en acquerir une ; s'ils sont sages, ils guetteront des signes pouvant trahir la présence de la Main Pourpre, ils pourra ent souha ter acheter de meilleures armes et/ou armures , ils pourra ent s'enquerir de "professeurs" potentiels pour un éventuel changement de carrière , et ls vont certainement pénètrer à l'inténeur de la ville, jusqu'à un certain point, pour reprendre le chemin des Colines Stériles

Faire du négoce à Kemperbad doit être considére normalement comme il est décrit dans la section La vie fluviale dans L'Empire Les événements impliquant la Main Pourpre sont déta lés plus avant dans ces pages. Se renseigner sur des fabriquants d'armes et/ou d'armures devrait les conduire vers le quartier Nain et vers "L'Etab du Créateur d'Armes" d'Olaf (les PJ Elfes devraient se voir conse ile de faire plutôt leurs achats dans une boutique Humaine). Olaf est un vendeur exubérant qui tentera toujours de vendre la version la plus luxueuse de n'importe quel objet (+2D10% du prix). Mais les armes sans ornements sont tout de même de qualité supérieure. Les armures, qu'elles soient de maille ou de fer, devront être 'ta lees' sur mesure (si vous souhaitez activer les choses, considérez de point de façon abstraite - barrez deux jours sur le calendrier et continuez l'aventure). Toutefois, si vous voulez donner à un ou plusieurs personnages une chance de se faire instruire dans une nouvelle carrière (voir plus loin), yous pouvez tout aussi bien retarder la confection des armures en rapport avec le temps passé à s'instruire

Le plénipotentiaire impérial

Cet événement peut être utilisé indifféremment, soit pour rajouter de la couleur locale à cette partie de l'aventure, soit pour introdure les aventuriers auprès de l'un ou l'autre des PNL fourns ci-dessous comme instructeurs potentiels de Carrières Avancées

Comme les PJ débarqueront sur le quai, ils remarqueront une cartaine agriation près des monte-charge réservés aux passagers. Une compagnie de 20 Fantassins impériaux, sembiant former une garde d'honneur, et leur officier-commandant sont occupés à faire circuler les gens de l'un des embarcadères. Peu de temps après, une grande barge de patrouille. "Insigne Impérial flottant au sommet de son mât. — viendra accoster à cet endroit. Une fanfare de trompettes s'élèvera, pendant qu'un individu, fort corpulent et habi é nichement, descendra la passerelle pour mettre le pied sur le quai. "Officer s'avancera rapidement à sa rencontre pour e saluer et les deux hommes, dans un nouvel éclat de trompettes, monteront ensemble sur une plate-forme qui s'elèvera dans le cel. "a compagnie de fantassins les suivra en empruntant les monte-charge suivants.

Se renseigner auprès des habitants de la ville devrait apprendre — dans les quelques jours qui suivent — aux PJ les informations suiventes

 Le gros bonhomme est le Comte Otto Boormann, un pénipotentiaire impénal (voir LCI, page 16)

— Il a été envoyé à Kemperbad par l'Empereur, af n de garder un œil sur le Conseil municipal.

L'Empereur a finalement réalisé qu'r perdait beaucoup d'ar gent à Kemperbad, du fait de l'ancienne charte d'indépendance octroyée à la ville. Il a donc demandé à Otto de découvrir un moyen simple pour contourner cette difficuité

Les changements de carrière

I est plus que probable que certams aventuriers souhaiteront poursourantes, ce qui ne pourra pas facilement être autorisé (parce que
le changement de carrière risque de changer leur personnalité, ce qui
ne cadrera t pas avec le contexte de la campagne par exemple). Des
instructeurs pour deux de ces Carrières — Médecin et Racketteur —
vous sont fourn sicileace. L'arrivée du Plénipotenbaire Impérial
peut être ut isée pour introduire les PJ auprès de l'un ou l'autre de
ces petsonnages, et queiques suggestions indiquant comment y par
ven i sont incluses dans les descriptions des PNJ. Il n'y a cependant
nen qui vous empêche (autre que votre préférence personnelle) d'y
substituer d autres personnages de votre cru

Les Collines Stériles

S les aventur ers traversent la ville pour reprendre le chemin des Cotines Stériles, is pourront alors s'y renseigner que ce soit pour touver un guide ou simp-ement pour obtenir des informations sur endroit. Sans tenir compte de la somme d'argent qu'ils offinront, personne ne se portiera volontaire pour les accompagner. Les citains auront la même attitude générale envers les Collines — c'est un endroit ma éfique où aucune personne saine d'esprit n'oserait s'aventurer. Se renseigner au Temple de Véréna local n'apprendit aux PJ qu'une seule chose. Ileur nom ne date que depuis environ deux s'ecles. Avant, les Collines n'étaient qu'une simple région montagneuse de L'Empire. Depuis ce temps, plus nen n'y a poussé, et la région a été évitée, car réputée 'merquée par le Chaos'

MAXIMILLIAN SCHNIPPMESSER — HUMAIN, MÉDECIN



Appelé aussi "Max-le-couteau", à la fois pour son habilité de chirurgien et pour son infailible précision à la dague de lancer, le Docteur Schnippmesser est un individu quelque peu excentinque, pour ne pas dire autre chose it mesure un peu plus de 1 m 80, et il est très maigre, voire même décharné, avec des bras trop longs. Il porte invariablement un pardessus crasseux, qui lui descend à mi-molets. Un chapeau haut-de-forme est presque toujours perché en équilibre a sommet de sa chevelure filasse et grais-

seuse qui retombe sur ses épaules. Max est un individu à l'œil toujours vif, qui est parfa tement conscient qu'il pourrait se faire une petite fortune en trompant les nombreux hypocondriaques fortune qui vivent en vi le Mas I préfère se mettre au service de ceux qui ont réel-ement besoin de au — sans s'occuper de leur solvabilité

Max parle de façon saccadée, et sa voix est fluette. Si l'on y ajoute son nez pointu et sa charpente décharnée, il a tout à fait l'apparence d'un étourneau excité mais misérable. Il semble toujours impatient, sarcastique et pessim ste, mais c'est en fait un observateur perspicace et un fin psychologue. Il vit dans une mansarde étrorte et peu confortable, située au-dessus d'une boulangerie, qu'il partage avec une bande, toujours changeante, de chats errants ; une demi-douzaine en moyenne mais il sont parfois deux fois plus nombreux. Max en nournt pas les chats (is vivvent principalement des rats et des souns qui infestent la reserve de farine du boulanger), mais ils viennent e voir car ils apprécient sa compagnie. Max traite les chats avec une cordialite qu'il montre rarement envers les membres des races à deux pattes.

La manière la plus simple pour que les aventuriers rencontient Max consiste à faire survenir un incident parmi la foule de cuneux venus voir l'arrivée du. Prenipotentiaire. Une jeune femme est violemment écartée par un garde, juste à côte de là ou les PJ se tiennent.

E e tombe mal et se cogne la tête. Que les aventuriers se précipitent ou non pour l'a-der, Max se fraiera un chemin à travers la foule et commencera à s'occuper d'elle

Si les personnages ont besoin d'un médecin, ils peuvent gagner la reconnaissance de Max en l'assistant

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 30 40 4 4 9 41 1 61 51 61 51 51 41

Age 43 ans

Alignement Neutre

Compétences

Alphabétisation , Chirurgie , Connaissance des parchemins , Fabrication de drogues , Langage secret — Classique , Pathologie , Préparation de poisons , Spécialisation — Armes de jet , Traumatologie

Possession

Dague (I +10, D-2; Prd-20), Couteaux de lancer (P 4/8/20, FE 4, Rch 0), Instruments médicaux dans une sacoche bosselée, 15 CO, 17/6

LUIGI BELLADONNA --- HUMAIN, RACKETTEUR



Luigi est originaire de Miragliano — 'une des Cités-Souveraines de Tilde Indvidu imprivoyable et réputé vieux de nature, il dirige le racket e plus important de la ville. Il a un peu d'embonpoint, et sa mâchoire carrée donne I impression d'avoir été bourrée avec du coton — une impression qui n'est pas démentie par sa voix doucereuse, presque assourdie. Luig a toute l'apparence de la force tranqu. le Ses vêtements sont faits de soie et de laine d'exceliente qualité, sa cheve ure est élégamment gom née et ses doigts

boudnés et roses sont décorés par des bagues en or et en diamants. Il s'exprime rarement plus fort qu'un chuchotement enroue et il fait toujours preuve d'une politesse exagérée. Les deux 'gorlles' qui l'entourent constamment suffisent généra ement à intim der les indésirables — utilisez les Profils des "hommes de main" standard de La Campagne Impériale, si nécessaire

La campagne imperate, si necessaire

Ce que personne ne sait dans la ville, c'est que Luig est un espèce de "Robin des Bois". Il dépense de fortes sommes pour aider les
pauvres de la ville, finançant plusieurs services de soupe populaire et

Les personnages sont le plus susceptibles de rencontrer Lu gi peu de temps après l'arrivée du Plénipotentiaire. Il est descendu sur les quais afin de rechercher un certain type d'aventuriers prêts à "faire un encaissement' pour son compte. Ses encaisseurs habituels ont tenté de se tailler une bonne part des profits, et ont fin dans la rivière, enveloppés de lourdes chaînes. , Si les Pu acceptent de la der II leur payera 20 CO chacun pour se rendre à une adresse dans le quartier des marchands, où il leur sera remis une petite cassette (contenant pour 1000 Couronnes de diamants bruts). Puis ils devront ensuite la rapporter à Luigi, dans un salon privé de l'auberge la plus proche ("Le Chat Mélomane"). Si la livraison se déroure sans accrocs, ce a convaincra Luigi d'instruire un ou plusieurs d'entre eux. Une tentative de quitter la ville avec la cassette n'aura aucune chance de réussir Luigi a fait surveiller toutes les sorties et 1 a suff samment d'hommes pour appréhender quiconque tente de le voier. Dans ce cas précis, les PJ devraient être en mesure de s'en tirer len le bluffant par exemple), mais c'est à vous, Maître de Jeu, d'en déc der

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

Age: 53 ans

Alignement Neutre

Compétences

Alphabétisation , Bagarre ; Calcul mental , Camouflage urbain , Coups puissants , Deplacement silencieux (urbain) , Escamotage , Esquive , Evaluation ; Langage secret — Voleurs , Pictograph e — Voleur , Spécialisations — Armes de poing, Bombes incendiaires

Possessions

Chapeau à larges bords , Vêtements coûteux , Gourdin , Coups-depoing , 50 CO sur lui à tous moments , 8 bagues en or serties de différentes pierres (valant 2D10 CO chacune)

Les Collines Stériles

Il est à prévoir que les aventuners auront au moins une bonne rason pour souhaiter se rendre dans les Collines Stériles : soit ils seront sur la trace de Etelika Herzen, en se référant aux indices trouvés dans sa tour des Crêtes Noires, soit ils suivront la piste découverte dans le bureau du laboratoire de Dagmar von Wittgenstein

Kemperbad (voir page 37) est l'étape la plus évidente, et l'endroit idéal pour se procurer de l'équipement (armure, armes, vivres). Si les aventuriers ne pensent pas à s'équiper de façon adéquate pour une excursion en territoire désertique et hostile, faires-leur entendre l'histoire d'un certain 'groupe de fous qui est parti la semaine dermère comme on va à un pique-nique. On en a retrouvé les morceaux un peu plus loin sur la rivière '

N'oubliez pas de vérifier la position de Etelka et de son acolyte, Ernst Heidfermann. Il est fort probable que ces deux agents de la Couronne Rouge auront dejà devancé les PJ en ces lieux, mais, si ce n'est pas le cas, les aventuners pourraient bien les rencontrer durant cette partie du scénano.

En Remontant le Stir

Il existe un barrage massif et un système d'écluse à l'endroit où le Stir rejoint le Reik, conçus pour réduire ce qui ne serait autrement que des rapides impraticables. La disposition de l'écluse est pareille à celle du livre de régles (WJRF, page 331), mais en beaucoup plus





grand; elle peut accueillir jusqu'à quatre grosses péniches, et la "maison d'éclusier" possède toute l'infrastructure nécessaire pour loger deux beteaux de patrouille, leurs équipages et d'éventuels prisonniers. Le tant pour l'utilisation de l'écluse est de 5 Couronnes

Situé entre la mière Nam et le Reik, le Stir cou e à travers un défile étroit et escarpé de près de 200 mètres de profondeur et d'un peu moins de 30 mètres de largeur. Le cours de la rivière est très rapide, et il existe nombre de courants traftres et de remous qui, combines ensemble, réduisent la vitesse d'un bateau de 25% lorsqu'il remonte le courant. Même un timonier competent (un personnage avec les Compétences Canotage et/ou Manœuvres nautiques) devra far et in Test de Navigation au début de chaque jour de voyage — de la même façon que les personnages non-compétents doivent le faire sur les sections normales d'un cours d'eau (voir La vie fluviale dans L'Empire)

En plus de tous les modificateurs habituels, il y a aussi une pénaité supplémentaire de -10% sur les Tests de Navigation sur cette setion de rivière. En navigant dans le sens du courant, la vitesse peut être augmentée jusqu'à +25% (suivant le désir des joueurs), mais cec comporte des nisques supplémentaires (la pénalité aux Tests de Navigation devra être majorée d'un montant égal au pourcentage d'augmentation de vitesse)

Dans l'hypothèse la plus optimiste, il faut compter environ 6 jours de voyage pour traverser le défilé à contre-courant, et vous pouvez agrémenter le traget de rencontres fluvales que vous trouverz dans le supplément de cette aventure. Il est cependant plus judicieux d'éviter les événements dont les incidences pourraient distraire les joueurs de leur objectif. Vous pouvez même préférer leur décrire le voyage comme s'étant déroulé sans aucun incident.

Le trajet

Le bateau des aventuners lutte contre le courant entre les falaises escarpées du défilié, dans une semi-obscurité permanente. Les eaux écumantes du Stir grondent et se brisent avec fracas sur les rochers tranchants qui bordent le cours d'eau au Nord et au Sud. Le cel est reduit à un fin ruban bleu foncé sur lequel il semble que les étoiles restent toujours visibles, excepté pendant une courte période journalière, au moment oû e sole I se tient juste au-dessus de la gorge.

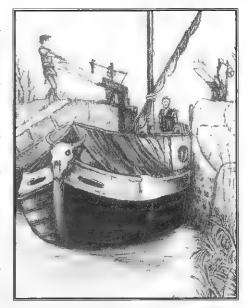
Les anciens mégalithes

Au point marqué "X" sur le Plan 1, le défilé est surplombé de chaque côté par deux énormes mégalithes . ce sont d'anciens monuments druidiques qui marquent la fronthère originelle du territoire des Baumenvolks (voir Unterbaum, plus loin). Il existe 12 mégalithes de ce type, disposés en forme de cercle, et formant une barrière magque contre es serviteurs ét la progentiure du Chaos. Les mégalithes sont couverts d'inscriptions en Druidique (Langue hermétique), et seuls es personnages qui ont la connaissance de cette langue seront en mesur de les litre Leur traduction apprendra aux PJ que la region délimitée par ces constructions est protégée en permanence par une sorte de Zone de purefé irréquière , cependant, seuls les personnages et les créatures d'Alignement Mauvais auront besoin de réussir un Test de FM pour y pénêtrer

Le cheval mort

Cet événement ne devrait survenir qu'à la seule condition que Herzen et son associé se soient rendus en ces lieux avant les aventures. A n'importe que point convenable, sirué entre les mégalithes et les Doubles Chutes, les PU trouveront la carcasse d'un cheval flottant au gré du courant (s'il s'est écoulé plus de 2 ou 3 jours depuis que Herzen a retraversé la rivière Nam, la carcasse sera en état de décomposition plus ou moins avancée). L'animal est tombé du haut





des chutes et porte encore sur lui une partie de son chargement

- des rations de fer pour 2 semaines (maintenant inutiles) ,

des vêtements de rechange détrempés ;

— un paquet en toile cirée qui porte l'estamplie de la Couronne Rouge. Il contient une carte rudimentaire de L'Empire dont la région des Collines Stériles est entourée et où l'emplacement de l'observatoire de Dagmar est clairement indiqué et inscrit (Cette carte est identique à celle du Document 6, excepté es traits qui se croisent, mais avec en plus la position de l'observatoire)

Les Doubles Chutes

Plus les aventuriers s'approchent de la confluence entre le Str et le Nam, plus les remous de la rivière augmentent, et plus is perçoivent distinctement un grondement distant mais in interrompu A fendrot où la rivière Nam rejoint le Stir, il s'est formé comme un grand bassin dans le rocher, creusé par les eaux des deux rivières. Là, es deux cours d'eau se déversent dans un fracas constant par intermédiaire de deux immenses cascades jumelles mesurant dans les 120 mêtres de hauteur (voir Plan 13). Le bassin nature bou lonne comme de l'eau dans un chaudron et le grondement des chutes est assourdissant. L'air est rempli de mini-goutte ettes d'eau qui trempent les personnages plus rapidement et plus efficacement qu'une averse.

Il y a un petit débarcadère sur la rive Nord, protégé des turbulences par une barnère de récris qui agit à la maniere d'une du bune petite embarcation à voile y est amarrée, recouverte par une bâche pour garder l'intèneur au sec. Accroupies dans l'entrée d'une caverne, dernère la jetée, deux femmes sont occupées à rap écer un canoë en peau. En apercevant le bateau des aventuriers, elles souriront et leur feront des signes amicaux.

Au Sud, il existe un petit goulet artificier, condu sant à un ingéneux système d'écluses "en escalier" qui permet aux bateaux de monter ou de descendre les 120 metres de dénive lation, en évitant les chutes. A l'extrémité la plus elevee du système se trouvent une maison d'éclusier et une auberge ("Les Chutes Grondantes"), juste en bordure de la rivière. Le prix pour utiliser l'ensemble des 20 écluses est de 10 Couronnes

Les PJ peuvent décider d'emprunter les ecluses, ou préferer s'arrêter pour discuter avec les deux femmes - Astrid et Birgit, du vil age d Unterbaum

Un accueil chaleureux

Astrid et Birg t appartiennent au proche village d'unterbaum is tué en pien bois) et seront heureuses de parler avec les aventuriers eur offrant même hospitalité au village s'ils semblent dans le besoin (ex., a nuit tombe , le groupe a des blessés, ou manque de provisions). Elies sembleront surtout contentes si les personnages ont des objets en fer à échanger, et insisteront pour leur faire rencontrer le doven du village (voir Unterbaum, plus Ioin). Elles ne connaissent pas grand chose de la via en dehors de eur environnement immediat. Astrid et Birgit expigueront que la plupart des voyadeurs se rendent à l'auberde des Chutes Grondantes, au sommet du système d'écluses, et que Frau Uta Lebensraum, laubergiste et gardienne de l'éc use, tient là un étab ssement "propre et sympathique" Vous devrez interpréter les rôles d'Astria et de Birgit comme des personnes franches totalement incapables de mentir ou de simuler

uta est assistée par Theo Luckstein, un individu pataud qui tient le poste de parman et d'homme à tout faire, et qui est également responsable des dispositions de sécurité de l'auberge. Il y a aussi un cu sinier deux garçons d'écurle, deux femmes de chambre/serveuses let Jake - un and en Marienburgeois qui dispose d'outils et d'une installation pour opérer des réparations de fortune sur les bateaux qui en ont besoin; s'occupe également du bac (qui est un s mple radeau) traversant, e Stir (voir Plan 13)

Les habitants de lauberge peuvent apprendre aux Pu certaines des rumeurs fournies précédemment (voir page 11), ainsi que des informations sur le village d'Unterbaum (vous devrez paraphraser les notes générales sur le vi lage et ses habitants - données plus loin,

Se renseigner au sujet des Collines Stériles, toutefois, ne rapportera que les mêmes prières marmonnées (« Que Sigmar nous vienne en aide ii) et les mêmes regards effrayés que ceux décrits plus avant dans ce récit. Le personnel de l'auberge citera Corrobreth, le Drurde d Unterbaum, comme la mei leure source d'informations sur les Comes. Les personnages apprendront également comment se rendre au vilage, qui se situe à environ 5 km, à l'Est de l'auberge

La traversée du Narn

Pour atteindre Unterbaum depuis auberge les aventur ers devront traverser la rivière Nam. In existe ni pont, ni bac, mais heureusement la rivière n'est pas trop profonde à cette époque de l'année (sauf après de fortes précip tations). Le courant est très fort, toutefois et i serait sage de s'encorder afin que quiconque qui perde pied ne soit entraîné vers les chutes, et vers une mort peu héroïque ! Les personnages tentant de passer à gué la rivière devront réussir un

Test de I pour garder pied

Un personnage non-encordé qui échoue à ce Test aura le droit de faire un autre Test sous la moyenne de sa F et de son I, pour reprendre contact avec le so let seit rer d'affaire. S'il rate ce dernier Test, i ne pourra que dépenser un Point de Destin pour éviter d'être entraîné vers les chutes. Un personnage encordé qui échoue au premier Test, pourra reprendre pied automatiquement si le personnage dernère u reussit un Test de F en tirant sur la corde. Si ce deux eme personnage rate de Test, il devra alors réussir un Test de Il pour éviter de perdre équilibre a son tour. Dans ce cas, c'est le personnage suivant qui devra réussir un Test de F, etc

Si e es sont quest onnées à propos des Colines Sterles, Astrid et Birgit på ront toutes deux et porteront ensemble les doigts de leur main droite à leur front , pour neutra iser le fait d'avoir prononcé le nom de cet endroit maudit) « Personne n'est jamais alié dans ce lieu », diront-elles, « excepté notre Druide, Corrobreth II se rend parfois dans les Collines à la recherche de plantes » Si les aventuriers per s stent dans leurs questions, les femmes suggéreront qu'ils viennent eux-mêmes au village pour y rencontrer le Doyen et le Druide

Si es Pu décident (ou demandent) d'accompagner Astrid et Birgit au vivage, ils seront conduits dans la caverne, qui prend rapidement la forme d'un tunnel en pente, puis d'un escaler en colimaçon dont les marches ont été tailées à même la pierre. L'escalier monte sur une centaine de métres, et i est plutôt glissant heureusement y a une corde qui tient l'eu de rampe aussi les personnages ne risquent pas de tomber. Au sommet, I débouche sur une bande de terre herbeuse qui marque la frontière entre la forêt et la faiaise, et qui donne une vue magnifique sur les chutes

y a une piste qui s'enfonce dans la forêt, et un cheva latte è à une carriole attend attaché à un chêne. Birgit prendra les rênes tandisique Astrid invitera les aventuriers à la rejoindre à l'arrière de la carno e, qui prendra alors la piste en direct on d'Unterbaum

L'auberge des Chutes Grondantes

Comme précédemment décrite par les deux y lageoises, l'auberge est tenue par Uta Lebensraum (qui est aussi éclusière) et c'est veritablement un étabi ssement propre et confortable, ou l'ambiance est chaleureuse et amicale. Le logement est disponible à la moit é du pr x du Guide du consommateur (WJRF page 293) Vous pouvez souhaiter employer la section des rencontres fluviales pour définir les autres pensionnaires de l'auberge, à moins que vous ne préfériez que les Pu soient les seurs clients , rien ne vous empêche de générer certains PNU secondaires (bate ers, commerçants, etc.; pour votre propre divertissement.

Unterbaum

Notes générales

Le village d'Unterbaum est une pet le communauté rurale dyiique, protégée par les Prêtres Druid ques des ravages de la vie dans Empire. Les vi lageois voyagent rarement plus loin que la rivière, et ne sont que peu intéresses par les événements du monde extérieur Ils font un peu de négoce cependant - principalement des céréales et des égumes en échange de fer (pour les socs de charrues les fers à cheval etc.). C'est un peuple confiant et pacifique - ce sont de fervents partisans de la Foi Antique (WJRF, page 206) il siont des dées bien arrêtées sur l'hospitalité et offriront de la nourriture et un as le à tous les voyageurs

Le village se tient au centre d'une grande (1,5 km de diamètre) ciamère. La plus grande partie de celle-ci est réservée à la culture, mais il y a egalement quelques chèvres et une porcherie. Les habitants vivent derrière une paissage en bois, dans des genres de huttes en rondins, disposées irrégulièrement autour d'un immense

chêne, mais toutes tournées vers lu

L'arrivée

Lorsque les aventuriers arriverent au village. Is seront introduits auprès de Vorster, le doyen, et de Corrobreth, le Druide Ensemble, is feront bon acqueil aux Pu Si les personnages ont besoin de se nourrir ou de se reposer, la pourront e faire sans pius de problème Clest seulement après que les questions d'hospitalité auront été réglées, que les deux hommes deviendront plus curieux

Vous devrez vous efforcer d'apaiser tous les soupçons que les oueurs pourraient avoir au sujet de leur sécur té dans le village, et ies encourager à se confier à Vorster et à Corrobreth Vorster expliquera qui i y a très peu d'étrangers qui viennent leur rendre visite excepté pour le négoce, et que c'est la raison qui les rend curieux de connaître ce qui a poussé les Pulà s'aventurer en ces lieux. Si les aventur ers leur apprennent qui is comptent se rendre dans les Colines Ster les leurs hôtes sempleront inquiets et tenteront de les dissuader de cette dangereuse entreprise

Siles personnades demandent pourquoi les Colines sont sildangereuses, Corrobreth relatera l'histo re de la météorite

« Il y a de cela de nombreuses générations, les êtres du Chaos se sont déversés de leurs terres incultes pour dépouller à terre et requeillir des âmes pour leurs Dieux méprisables. C'était vraiment une pénode sombre , même les astres étaient avec eux. Pendant des jours entiers, le ciel à crié et la lune du Chaos hurlait et vomissait son mal sur nous.

Pour nous protéger, les Druides ont bâti un cercle de pierre tout autour du ieu ou ces soul lures se sont écrasées. Mais c'était à peine suffisant, le pays était sou lie pour des siècles, et autour de la Cuvette du Diabie, la oûlie plus gros rejet s'est écrasé des choses surature les commencérent à apparaître Maintenant, ai peur que ces choses malefiques se terrent dans les Collines, attendant le moment de se montrer et de tout détruire devant elles. »

A moins que les aventuriers ne so ent arrivés avant Herzen et son groupe, Vorster avertira les PJ de reur présence après que Corrobreth aura fini son histoire

« Vous n'étes pas les seurs à vous aventurer dans les Cones II y a un autre groupe d'étrangers qu'en a pris le chemin récemment ils ne sont pas venus au village, mais s'étaient conduits par une femme aux cheveux bonds et par un homme à la cheve ure sombre. Ils venaient des Doubles Chutes et se dingeaient drot dans les Collines vers la Cuvette du Diable. »

Les aventuriers devraient être déconsellés, mais non dissuades, de faire le voyage dans es Col ines. Corrobreth peut éventue lement suggérer de les accompagner dans leur expédition — il semb e avoir beson de se réapprovisionner en Gesundre t, l'herbe de soins, (LCI page 30) et i ne souhaite vra ment pas que les aventuriers vienneme encore puiser dans son faible stock pour soigner leurs blessurés.

Les Baumenvolks

It y a en tout 83 vi lageois (33 hommes, 35 femmes et 15 enfants) qui vivent en paix retirés du monde Leur chef séculier est le Doyen, Vorster, tandis que a direction spirituelle est assurée par le Druide Corrobreth

Les Baumenvolks (littéralement le "peupie de l'arbre") sont grands et blen bâtis Ils ont presque tous es yeux verts et les cheveux bruns, bien que quelques-uns d'entre eux aient les cheveux et les yeux d'un noir de jais. Les Baumenvolks s'abulient généralement s'implement, de vêtements de couleurs verte et marron (qu'ils fabriquent eux-mêmes), et portent quelques bjoux sans aucune valeur pour des civilisés. Ce sont des artisans de la Nature et leurs canacités agraires sont très développées

Le vi lage est dirigé par un Doyen, él. par l'assemblée de tous les adultes. Le Doyen est responsable devant les villageo s et s'assure de la réa isation de leurs souhaits au mieux de ses possibilités. Sa fonction est plus celle d'un administrateur que d'un véritable cheft. Le Doyen n'a pas les pleins pouvoirs sur les décisions importantes qui concernent les villageois dans leur ensemble il doit d'abord consulter l'assemblée du village. Celle-ci vote les décisions et le Doyen doit alors mettre à exécution ses résolutions.

VORSTER - HUMAIN, BUCHERON ET DOYEN DU VILLAGE



Vorster est le Doyen actuel du vil age et il assure cette tâche de la manére la plus consciencieuse et la plus sérieuse qu soit I est très aimé et respecté par tous les villageois Vorster est Doyen depuis 12 ans, durant lesquels personne n a eu à se plaindre de ses actes

C'est un homme grand qui a les cheveux marrons et es yeux verts. Son visage exprime toujours une expression bienverlante et il est de très bonne compagnie. Vorster est un individu sympath que et airmable qui fera tout pour

contenter ses hôtes li se donnera beaucoup de peine pour assurer ieur confort, mais de façon naturelle et sans se forcer le moins du monde.

M	CC	CT	F	E	В	- 1	A	Dex	Cd	Int	ÇI	FM	Soc
3	40	40	4	3	8	10	1	30	40	30	35	35	30
A	ge !	54 an	S										

Alignement Neutre

Competences

Camouflage rura. Déplacement silencieux rural, dent fication des plantes, Langage secret — Forestier, Pictographie — Bücheron, Piégeage Pistage Reconnaissance des pieges, Spéciai sation — Armes à 2 mains

Possessions

Veste en cuir (0/1 PA - Tronc/Bras) , Hache de bûcheron à 2 mains (1-10 , D+2)

VILLAGEOIS

 M
 CC CT
 F
 E
 B
 I
 A
 Dex
 Cd
 Int
 CI
 FM
 Soc

 4
 25
 30
 3
 3
 5
 35
 1
 30
 25
 30
 25
 30
 30

Compétences

Camouflage rural , Déplacement s lenc eux rura , Identification des plantes , Pistage , Soins des animaux

Possessions

Arc court (P 16/32/150 , FE 3 , Rch 0) , Dague (I +10 , D -2 , Prd -20)

CORROBRETH - HUMAIN, DRUIDE NIVEAU 2



Corrobreth est le Prêtre Dru dique du vil age III y a d'autres Druides qui vivent dans la région, mais Corrobreth est le seul qui réside au village. Il est le dépositare du savoir nature et, à ce titre, il est grandement respecté par tous les Baumenvolks. C'est un individu sympathique qui ne gaspille pas son temps à parler de sujets futiles, comme de la pluie et du beau temps, a ssant ce son aux autres Lorsqui il s'exprime, c'est pour donner son avis ou encore un objet ou une information ut le Comme tous les Druides.

évite de prendre des vies sauf iorsque cela s'avère absolument nécessaire que ce soit pour sa subsistance ou sa défense. En conséquence il chois re d'éviter les confit s chaque fois que ce sera possible, préferant a dissimulation ou les compromis pour écarter le danger.

Corrobreth est assez sveite et d'une taille moyenne. Son visage porte de profonces marques verticaies sur ses deux joues. Elles sont naturelles et se remarquent surfout iorsqui I sount. Sa chevelure est d'un noir de lais, comme le sont ses veux.

Etant l'un des Dru des responsables de la protection de cette région, Corrobreth est particul arement conscient des changements qui se sont opérés après a venue de la Pierre Distordante connaît emplacement du cratère de la météorite et ceux des monorithes qui ont été érigés autour d'elle III ne s'est jamais rendu sur les lieux, préférant se tenir écarté d'une zone aussi étrange et surnature le. Malgré cela , i sera volontaire pour guider les aventuners

M CC CT F E B ! A Dex Cd Int Cl FM Soc

Age 29 ans

Alignement Neutre

Compétences

Acurté visuelle, Canotage, Connaissance des piantes Divination, Equitation, Identification des plantes, noantations --- Niveaux 1 & 2, Langage hermétique --- Drudique, Méditation, Pictographie --- Drudes; Pistage, Radiesthésie, Soins des animaux, Traumatologie

Possessions

Sac , Epée , Robes bianches ; Faucilie-couteau en argent (symbole religieux) , Baguettes de sourcier . Radeau

Points de Magie 18

Sortilèges

Magie mineure

Appant on de petits animaux , Feux foliets , Para-pluie , Sommeil Magie de Bataille

Niveau 1 Rafale de vent

Magie Druidique

Niveau 1. Contrôle des an maux , Guérison des an maux

Niveau 2 Averse de grêle

GRAULICH - CORBEAU FAMILIER

Graulich est l'esprit familier de Corrobreth (WJRF, pages 206-07) 1 a l'apparence d'un corbeau au plumage gris clair et aux yeux jaunes et lusants Cette forme n'est discernable que par es personnages qui possèdent la Compétence Conscience de la Magre Lorsqui n'agit pas comme éclaireur pour Corrobreth, Graulich se tient habituellement sur son épaule

M	CC CT	F	E	В	1	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
2	33 0	- 1	1	Б	30	2		24	20	24	24	

Graulich ne peut être biessé que par la magie. Si Graulich venait à être tué, Corrobreth perdrait immédiatement 106 points de *Bles*sures, 1 point di *Endurance* et 1 point de Destin, ains que son statut de Druide et les capacités qui en découlent.

Encouragez les aventuriers à accepter l'offre du Druide — sans Corrobreth comme guide, leurs chances de trouver le cratère de la météorite sont infimes , les Collines Stériles couvrent une zone très vaste, et ils peuvent passer des mois à errer sur le site sens jamas s'approcher du cratère

Dans l'inconnu...

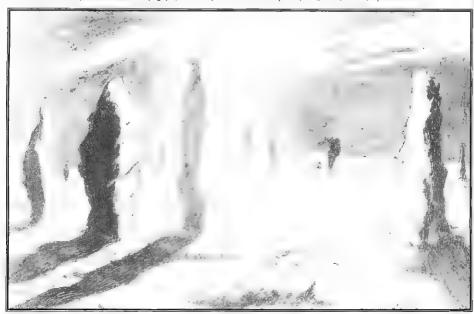
Le trajet, en remontant le Nern jusqu'à la "Cuvette du Diabie", prendra 3 jours, il retour n'en prendra que 2 Corrobreth offirra de remonter la rivière dans un certain nombre de canoès. Les canoès ont une charpente en bois et sont recouverts de peaux. Chacun peut accueill r deux personnes et eur équipement, et la propu sion se fait à l'aide de rames doubes. Lorsqu'on navigue dans le sens du courant, il n'est pas nécessaire de pagayer, encore que les

rames servent à se diriger. Un personnage compétent en Canotage n'aura aucune difficulté à conduire cette sorte d'embarcation

Vous n'avez nul besoin de faire jouer le voyage dans ses moindres détais, mais vous devrez faire en sorte de maintenir un état de tensoin constant. Il n'est pas utille de leur faire faire des rencontres (a moins que les aventuriers ne se dirigent dans une mauvaise d'rection, auquel cas vous pouvez toujours leur envoyer quelques Hommes-bâtes), mas vous devrez toujours vous enquérir de la façon dont ils comptent établir leur campement pour la nuit, qui sera de garde et à que moment, s'ils ont allume un feu, et ainsi de suite Essayez d'inspirer aux joueurs la sensation d'une menace invisible et noonnue.

La région au-dessus d'Unterbaum est une lande étrangement désertique — sans autres signes de vie que de grandes corne lles a l'aspect maiéfique. Comme les aventuriers s'enfoncent dans les Col-I nes, la végétation se modifiera gradue lement - es chênes "mpériaux" commencent à apparaître quelque peu déformés et torturés L air ambiant devient stationnaire et sent de plus en plus le moisi. De grandes toiles d'araignée sont accrochées sur les branches tordues, et des bosquets entiers d'arbres morts et no rois encombrent le paysage Sur leurs membres affigés ont pousse de arges bandes de mousses rouges et violacées. Plus es PJ pénétrent à l'intérieur des Col mes, plus le décor se dégrade. Des crêtes de rochers ont poussé vers le ciel entre les massifs, maintenant parsemés, d'arbres nus. Le débit de a rivière est de plus en plus rapide 1 y a des zones de rapides et de pet les cascades qui ne peuvent être franchies qu'à pied, nécessitant de transporter les canoès. Pendant ce temps, le silence semblera être devenu encore plus oppressant — brisé de temps en temps par des craquements lointains ; mais il est imposs b e de dire s'il s'agit d'arbres pourris qui s'effondrent ou de déplacements maladro ts d'une créature invisible

Quand l'expédition arrivera dans les Collines proprement dites, il ny aura plus d'arbres du tout, juste des bandes de "praines" parsemées de rares bussons de bruyère famé iques. Encore que l'herbe ne ressemble en rien à ce que les Pu ont pu voir jusqu'alors elle est épaisse et gross ère, d'un vert très vif et brillant, et semb era onduler au fur et à mesure de eur progression — non pas sous l'effet du vent (I ny en a pas I), mais par leur propre volonté



La Cuvette du Diable

La "Cuvette du Diable" est le nom donné au cratère formé sous l'impact de la météorite de Pierre Distordante Lorsqu'elle s'est écrasée, il y a 200 ans de ceia, les Druides ont construit un cercle de pierre autour du ste pour combattre son pouvoir mutagène. Ils ont fait la même chose a chaque endroit ou les autres éclats ont attern. Malgré tout, la puissance de la météorite était suffisante pour flétrir le pays à des klomètres à a ronde. Pendant une centaine d'années, rien n'a pousse dans les Col ines — pas même un carré d'herbe

Puis, gradueliement, une végétation rabougrie et tordue s'est mise à percer ici et là. L'herbe recommença à recouvrir les Collines de nou-

veau mais une herbe d'un vert étrangement lumineux

Mantenant, les Coll nes vivent. . Quand le groupe atteindra le point A sur le Plan 14, Corrobreth expliquera qu'ils doivent laisser les cances et pour suvre à p.ed. I devrait être le milieu de la journée du troisieme jour à ce moment-là; les personnages arriveront au cratère à la tombée de la nuit. Le cratère principal est actuellement rempli d'eau et entouré par des monol thes de pierre, qui sembleront autant de silhouettes étranges dans le jour qui s'achève. Corrobreth suggérera que c'est un bon endroit pour établir le camp pour la nuit. « Nous serons protégés par les pierres, » expliquera-t-il

Un souffle du passé...

A la nuit tombée. Morrs ieb sera visible dans son entier et semblera se ten ri uste au-dessus du cratère. Quelque soit son cycle normal, Morrs ieb apparaîtra toujours pleine en ce lieu. A l'approche de minuit, une étrange Leur bleue se mettra à avancer au-dessus de eau et e vent gérnira de façon lugubre. De l'extérieur du cercle, une forme bleutée et chatoyante commencera à s'approcher des pierres. Au même moment, un vent surgi de nulle part soufflera puissamment sur le camp des aventuriers, soulevant des masses de poussiére qui aveugleront les personnages. Lorsque la poussière se sera redéposée, les PJ distingueront une silhouette fémininne, les vêtements en lambeaux et auréo ée d'une lumière bleue. La forme trans-lucide, qui se déprace sans toucher le sol, porte de nombreuses blesviers béantes sur ses flancs, sens qu'aucun sand ne s'en écoule.

Dune étrange voix sifflante elle implorera l'aide des aventuners « À-adez-mo-oi Sil vous plaît, aidez-moi. Laissez mes os se reposer, je parcours ces co lines depuis si longtemps. Suivez-moi et vous verez. Su vez-mo-oi » La silhouette commencera alors à se diriger vers les cavernes mais, si les personnages ne la suivent pas, elle reviendra sur ses pas pour essayer de les convaincre , ils ne pourront

pas dormir avant de l'avoir suivié

BRUNHILDE GRATTEN -- FANTOME FÉMINAN



Brunh-de etait "éclaireur de l'expédition montée par Dagmar von Wittgenstein pour retrouver la météorite de Pierre Distordante Après que le Sorcier eut localisé la pierre dans la Cuvette du Diable, Dagmar assassans Brunhilde, le frappant à plusieurs reprises pendant son sommeil. Les traces de ces blessures se distinguent clairement sur la forme frantomatique de cette dernière. Le reste de l'expédition a subi une fin similiarie — enterrés vivants dans la grotte ou is dormaent (voir plus loin)

Depuis ce jour, Brunhilde hante la zone entourant la Cuvette du Diable. Elle cherche quelqu'un qui pourrai les ensevelir, e le et ses compagnons, pour qu'ils puissent enfin trouver le repos. Elle racontera l'histoire de la trahison de Dagmar, comment i es a conduit dans ces collines luxuriantes pour trouver la méteorite dont i avait calculé le point d'impact, et comment il a change lorsqu'il l'a découverte, devenant renfermé puis meurtrier

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 25 0 0 3 17 30 1 - 18 18 18 18 29

Règles spéciales

Peut seulement être affectée par des armes magiques. Le Toucher du fantôme de Brunhilde cause la Peur

Les cavernes — Plan 15

Ces cavernes sont le lieu où l'expédition de Dagmar avait établi son trappement et où le Sorcier a assassiné les autres membres. L'entrée est camouflée par les branches fordues et desséchées d'arbres qui évoquent vaguement des forme humanoides lus grottes ont une hauteur de plus de 2 mètres, mais les passages qui conduisent de l'une à l'autre ne font pas plus de (104 + 2) x 30 cm de haut.

Brunhilde conduira les aventuriers, à travers les arbres, "squ à la première grotte où ils apercevront un tas de pierres. C'est a sepulture de Brunhilde et quelques-uns de ses os bianchis percent à travers le monticule. Elle suppliera les aventuriers de restaurer sa tombe et de récupérer la météorite car c'est 'un objet ma éfique'. El eleur apprendra egalement que les corps des autres membres de expection se trouvent au bout du passage de droite ains que 'ce qui is cherchent'. Elle fait réference à la dernière cle de la biliothèque secrète sous l'Observatoire/Appareil de signal sation.

L'attaque des Skavens



train de soutenir une discussion animée. Queiques secondes plus tard, Crap Raudig — un guerrier Skaven (voir plus loin) — apparaîtra dans l'entrée, une épée à la main, et dira aux PJ. « Levez-vous ! Debout l'Ne bougez pas. Bougez plus l'»

Dernère Crap, se tiennent deux autres Skavens, leurs épèes sorties, tandis que les trois autres sont passés par le ru sseau souterrain pour cerner les personnages. Deux bioqueront l'entrée de la deuxième grotte pendant que le troisième compte emprunter le premier passage du ruisseau.

Si les PJ font un geste hostile. Crap et ses deux acolytes attaqueront sur le champ. Sinon, le Skaven parlementera avec les aventuners, essayant de gagner du temps jusqu'à ce que les trois autres soient en position. « La pierre, quelle pierre ? Où ça, Où ? ».

Une fois que son piège sera en place, Crap tentera de capturer le groupe. Si li y parvient, les personnages seront tenus au bout de l'épée des créatures pendant que Crap torturera un membre du groupe pour se rense-gner et pour son divertissement personnel. Tous les PJ qui rateront un Test de Sang-Froid à ce moment-là, gagneront ID6 points de Folle. Crap commencera par Corrobreth Tandis que le Druide se fait torturer, les Skavens seront très excités, et ils porteront toute .eur attention sur la scène. Pendant tout ce temps, les aventuriers auront une excellente chance de s'échapper ou de maîtriser les nommes-rats.

A. La grotte de la Mort

L'entrée de cette grotte est bloquée par un épouis de pierres. De dernère les rochers, parviennent des bruits, à peine audibles, de grattements et de raclements. De ce côté-ci, il faut compter deux bonnes heures pour venir à bout de l'éboulis. Aussitôt qu'un accès de la taille d'un homme aura été pratiqué, un squelette en armure de mailles en loques se dressera dans l'ouverture en titubant et attaquera le groupe. Tout en combattant, il suppliera d'une voix déchirée qu'on le détruise. Tous les Rounds (pendant les trois suivents), un autre squelette sort la par 'ouverture. Dès que les squelettes seront détruits, is remercieront leurs sauveurs de les avoir libérés avant de tomber en poussière.

4 SQUELETTES

Ce sont les membres restants de l'expédition de Dagmar, piégés dans cette grotte par le Sorcier ils n'ont pas pu s'en échapper, et même morts, ils ne sont pas pervenus à se frayer une sortie. Les squeiettes souhaitent être détruts et supplieront les aventuriers de le faire. Cependant, comme ils sont imprégnés de cartaines substances de la Pierre Distordante, ils seront contraints d'attaquer sans relâche. A cause de la façon dont ils sont morts, ces squeiettes ne sont pas sujets à l'instabilité et peuvent se déplecer librement. Si les PJ s'enfuient, les squeiettes les suivront jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 25 17 3 3 5 20 1 18 18 18 18 18 8 -

Possession:

Chemise de mailles à manches en loques (0/1 PA au Tronc — à traiter comme une armure de cuir) , Arme simple

A l'intérieur de la grotte, gisent épars des sacs à dos et d'autres pièces d'équipement en état de decomposition avancée . il y a pour notat de 200 CO et 34/-, plus une fiole en argent (valeur : 5 cO) qui est une *Potion de Soins*. Parmi les débris, se trouve la dermère partie permettant l'accès à la bibliothèque secrète de Dagmar La "clé" est identique à celles des Zombies gardiens de la tour. Si les aventuriers ne connaissent pas encore l'existence de l'observatoire, la trouveront également une carte identique à celle décrite dans *Le cheval mort* (voir plus avant)

Le retour

Le voyage de retour vers Unterbaum se passera sans encombre, à part a désagréable sensation d'être observé. Ce sentiment suivra les aventuriers pour tout le reste de l'aventure car ils sont suivis par un

membre du Clan Eshin — appelés les Coureurs-de-ia-nuit ou encore Assassins. Ce Skaven surve liera tous les depacements des personages, soit personneilement en se cachant, ou bien en engageant des agents humains dans les villes et agglomérations tout au long du Re k. Les PJ ne pourront jamais découvrir ou attraper leur surveur mais Is devraient percevor une présence maefique qui les observe constamment. Mais n'exagérez pas ! Faites-leur sentir qu'ils sont surveillés dans des endroits qui s'y prétent. dans la nature, dans les rues d'une ville ou quand ils campent pour la nuti.

Derrère les murs d'une chambre d'auberge, il est peu probable qu'ils sentent la présence hostile de leur poursuivant, mais dans la salle de bar, c'est une autre affaire !

Une fois que les aventuriers arriveront au village de Wittgendorf, le Skaven arrêtera de les survei ler

Les Skavens

Un groupe de 6 Skavens (voir WJRF pages 226-29), en quête de morceaux de Pierre Distordante, ont été attirés dans cette région per les traces de matière Chaotique qui y résident.

Leur instinct leur dit qu'il y avait un gros bloc de Pierre Distordante ici autrefois, mais qu'il a été déplacé

C'est dans l'espoir de renseignements qu'ils ont surveillé les PJ depuis leur armée dans les Collines. Lorsque ces derniers ont pénétré dans les cavernes les Skavens ont tenté de découvrir la reison de eur présence.

CRAP RAUDIG - GUERRIER SKAVEN



Crap dirige le petit groupe de Skavens et a été envoyé en ces l'eux afin de trouver la cause des émanations de Chaos pressentis par un Devin Gris qui voyageait dans la région

Crap mesure 1,80 m et il est recouvert d'une fourrure gns sale. Il possède une queue préhensile qu'il peut util ser pour attaquer dans n'importe que le direction C'est une créature rusée et sans aucune pitié. Crap parle le Reikspiel de façon saccadée, ponctuée de counements de rongeur Il répète la plupart des mots et

les vocables 'étrangers' sont évités autant que possible. Ceci peut conduire à certaines confusions lorsqu'il s'adresse à un non-Skaven mais comme il répète constamment ce qu'il dit, il arrive à communiquer. Quand il s'expr me en langue Skaven, Crap parle très vite, sur un ton a gu et d'une voix couriante.

M	CC	CT	F	E	В	1	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc	
5	50	45	4	4	11	60	3	36	29	30	24	43	20	

Possessions

Epée , Dague ; Tête de masse (sur la queue) , Chemise de mailles (1 PA sur le Tronc) , Plastron de cuirasse (1 PA sur le Tronc) , Casque (1 PA sur la Tête) , Bouclier (1 PA partout)

Règles spéciales

Vision nocturne - Portee 30 m

5 GUERRIERS SKAVENS

Les guerriers Skavens sont marrons et mesurent entre 1,20 m et 1,50 m

6 33 25 3 3 7 40 1 24 24 24 18 29 14

Possessions

Epée, Cotte de mailles (1 PA au Tronc et aux Jambes), Casque (1 PA sur la Tête), Bouclier (1 PA partout)

Règles spéciales

Vision noctume - Portée 30 m

En Route Pour Château Wittgenstein

Les tours sombres de Château Wittgenstein se dressent au sommet des impressionnantes fala ses qui surplombent le Reik à cet endroit-là Le château semble lourd de menaces, recouvrant de son ombre les eaux du fleuve. Bien qu'il n'y ait personne pour réclamer un droit de passage, tous les bateaux s'en tiennent éloignés autant qui leur est possible. Il faut dire que le château est réputé comme un lieu de pratiques maléfiques. De nombreux cadavres torturés ont été repêchés du fleuve par des bateliers de passage. Ces corps portaient la marque d'une main experte et sadque, leurs membres avaient été broyés et ils étaient couverts de nombreuses blessures. Lâge des victimes ne semble pas avoir d'influence sur les cruautés que leur sont infligées; de jeunes enfants ont été trouvés, aussi atrocement mutilés que les adultes. Qui en est le responsable ? Ceci n'est pas clairement définit, mais le mot d'ordre sur la nivière est "Restez éloigné de Wittgenstein."

Première vision

La première fois que les aventuners se rendront à proximité de Château Wittgenstein (Plan 1 et Plan 16), ils aperceuront l'équipage d'une périche en train de gesticuler pour attirer leur attention. Le périche se dirige droit sur eux et, quand elle sera suffisamment proche, les personnages se rendront compte que l'équipage à l'air



effrayé La péniche se placera bord à bord de leur bateau la moins que les PJ ne l'en empéchent). Le capitaine, Gertrude Groisch, leur parlera d'une voix haletante, avec un fort accent Wastelandais, pour les prévenir de rester loin du château.

« Ne vous approchez pas du château C'est un endroit maléfique Restez sur la rive Est. » Si les aventuriers demandent la raison de cit avertissement, elle leur montrera un paquet recouvert d'une bâche et les invitera à venir voir par eux-mêmes. Sous la bâche, se trou-vent les restes d'un homme. Autrefois humain, i ressemble ma nitenant à un poisson boursouflé. Tous les personnages qui regardent le corps devront réussir un Test de Sang-froid, ou, gagner 103 points de Foile et être envahis d'une envie pressante de voin, r'un Test de E reussi leur évitera ce désagrément! Par endroits, la peau pend en lambeaux, ailleurs elle a été entièrement enlevée. Le corps est tordu et cassé, et tous ses membres ont eté brisés. Encore plus pénibles a regarder sont les excroissances durcies et roses sous les asse es, ressemblant à d'horribles petits tentacules, un peu comme des succirs d'insecte.

Gertrude expliquera qu'ils ont découvert le corps, flottant au gré du courant, dans la matinée. Sans réaiser ce que c'était sont repêché. Deux des hommes d'équipage sont a ors tombés malades. Elle a décidé de remettre le corps aux autor tés de Kemperbad, mas n'a pas grand espoir qu'elles puissent mettre un fren à ce qui se passe à Wittgenstein — la famille von Wittgenstein est protégée par une ancienne charte impériale obtenue durant le règne de l'impératrice Margaritha (voir LCI, page 13). Gertrude apprendra egalement aux PJ qu'il y a eu de nombreux corps repêchés dans les parages ces derniers temps.

Après avoir averti les aventuriers, Gertrude et son équipage continueront leur route. Il est essentiel que les personnages ne s'arrêtent pas à Writtgendorf avant de s'être rendus dans les Co lines Stérries Si nécessaire, employez tous les moyens à votre disposition pour les en décourager Insistez sur l'aspect sinistre du château et demandezleur s'ils désirent vraiment ennuyer une famille de nobles sous le protection de l'Empereur? N'en faites pas trop cependant, ou ils pourraient bien éviter de vouloir y remettre les pleds, et cec définitivement !

La Famille von Wittgenstein

La famille von Wittgenstein possède cette Baronnie depuis es Ages Nors. Elle a reçu la terre à titre de récompense de l'impératrice Margaritha en 1979, en reconnaissance de certains "services touchant à la sécurité de la nation", la nature de ses services n'étant pas spécifiée. La Maison Wittgenstein s'étant depuis longtemps distinguée, à Nuln, au service de l'impératrice étue, celle-ci la récompensa en lui octroyant des terres confisquées à Oscar 1 de Talabheim, l'un des partisans déclarés du prétendant malheureux au trône impérial (voir LCI, 13).

La venue de la Pierre Distordante

Dagmar est retourné à Château Wittgenstein avec la météorite en 2402. Conscient de son potentiel dévastateur, il la plaça à l'interieur d'un récipient spécial, doublé de plomb, qu'il cacha dans une p'èce secrète sous la chapelle du château Malheureusement, Dagmar ne vécut pas assez longtemps pour tirer profit de sa decouverte. Son cousin Hermann (qui était peut-être déja un peu dérange), voyant que Dagmar était peu disposé à satisfaire sa cunosité concernant le

contenu d'une certaine malle, l'attaqua et l'étrangla au cours du repas dans la grande sale du château, pendant que le reste de la famille regardait la scène en silence, en oubliant le rôt du Festag I est inutile de fe dire, l'histoire fut rapidement étouffée, Hermann fut confiné dans une tour du château et laissé là, occupé à jouer avec sa collection de carillons Mars la seule proximité de la Pierre Distordante était suff sante pour faire de lourds ravages dans un esprit comme celui d Hermann, et, peu de temps après, il fut pris de cannibaisme — attaquant, massacrant et mangeant les serviteurs chargés de s'occuper de lu Désespèrée par tant d'horreur, sa famille le captura et l'enferma dans les cachots du château

Malheureusement, l'existence du passage secret reliant les cellules à la pièce sous la chapelle avait été oubliée, et Hermann fut en mesure de "utinser pour approcher l'ob et de son tourment. Ni son esprit, n son corps ne purent résister à une exposition prolongée et, queques mois plus tard, il mourut dans son cachot. La fam lle poussa un soupir de soulagement; ma ntenant tout alait revenir à la nor-

male. Mais de ne fut pas le cas

La Pierre resta au fond des cachots et, au fi des ans, son pouvoir s'infiltra au travers du château... a plupart des membres de la fam lie sont devenus fous, et es autres ont commencé à développer d'horribles mutations. Les mutants es plus difformes furent soit enfermes loin de là, soit tués des la naissance. Ma si la fam lie fut forcée de se retirer de la cour impériale. La peur que le bruit ne se répande qui lis étaient une famille de mutants les contraignit à le faire. Les marages arrangés furent rompus, et les jeunes nobles forcés de se marier à l'intérieur de leur propre famille. Certains prirent des serviteurs comme compagnons mais, comme personne ne pouvait quitter le château, ce nouvel apport génétique ne dura qu'un temps. Après 70 ans, les mutations et es cas de fol e devinrent la regle.

La familie commença à déciner en nombre aussi bien qu'en puissance. Nombreux furent les enfents qui, étant si durement touchés,

ne purent parvenir à l'adorescence

Les autres développaient des mutations si terribles qu'ils devinrent une menace pour leur propre famil e



Aujourd'hur, la fami le est conduite par Dame Ingrid qui, bien que saine en apparence, est certainement profondément dérangée si fille Margritte egalement, qui a un air tout a fait normal, est bien loin de l'être. Tous les autres membres de la famille sont porteurs d'horribles mutations i, dans certains cas, la combina son de mutations et de folle a produit des mutants déments et dangereux qui s'amusent au détirment des paysans sous leur protection.

L'apparence normale d'ingrid et de sa fille leur a permis de quitter le château mais ni une, ni l'autre ne sont a lées bien loin. Chiq ans auparavant, Margritte a découvert le journal de Dagmar, son arrière-arrière-grand père, et a ainsi appris l'existence de la Pierre. Sans perdre de temps, elle la récupéra et commença à faire des expérences avec e le. En suivant es notes laissées par Dagmar, elle apprit seule la Nécromancie, et approche maintenant rapidement du moment où elle espère créer la créature suprème. Mais le Chaos suit d'étranges voies, et une tempête nattendue éparailla de la poussière D stordante sur toute la Baronnie, et en fit l'un des l'eux les plus abjects du Monde Connu, en déhors des Domaines du Chaos.

Pendant ce temps, les rapports des Wittgenstein avec la famille impérale leur ont permis d'éviter tout problème avec administration de L'Empire la Baronne de Wittgenstein est considérée comme une région pauvre où personne ne se rend sans avoir de bonnes ra-

sons de le faire

La Baronnie de Wittgenstein

Référez-vous au Plan 16

Une fois que les personnages auront découvert les restes du journal de Dagmar dans l'observatoire en ruines, i est probable qu'ils souhaiteront se diriger vers le château des Wittgenstein et le village

de Wittgendor

La Baronnie de Wittgenstein était autrefois riche et fertile, réputée pour la qualité de ses vignobles et de ses récoltes de céréales. Toutefois, dans les années qui ont suivi le retour de Dagmar au château avec la météorite, la terre perdit toute sa vitalité. Les grappes se firent plus rares dans les vignes et les réco tes de céréales déclinérent de façon dramatique. Les paysans acceptèrent ce changement avec résignation et survécurent comme ls purent. Mais au fil des ans, les choses alièrent de mai en pis. La Pierre Distordante, après être restée si longtemps enfermée dans un coffre doublé de piomb, fut découverte par Margritte Wittgenstein, la fille démente de la Baronne ngrid, qui commença à experimenter ses pouvoirs. Une nuit, une tempête soudaine s'abattit sur le château. Le vent s'en prit aux voiets de la tour où Dame Margritte travaillait, et réussit à les ouvrir. Il s'engouffra dans la pièce et ramassa de grandes quantités de terre, en fait de la poussière de Pierre Distordante qui fut ainsi répanque sur toute la Baronnie, et pollua le sol et toutes les choses

Les effets furent presque immédiats. Les récoltes moururent ou mutèrent dans les champs, et la proportion d'oiseaux mutants augmenta terriblement. De nombreux paysans décédèrent lors de l'hiver qu' suivit, et les survivants se rendirent en masse au château pour mendier de 'aide La plupert d'entre aux repartirent les mains vides, quant à ceux qu' passèrent les portes, nul ne les revit jamais.

Les paysans qui restaient continuèrent à subsister pauvrement, à demi morts de faim, au milleu de leurs champs saccagés. Leur existence ni a jamais été facile, mais il s doivent maintenant se débrou le entre les changements apportés par la poussière de la météonte et les cruautés qui leur sont infligées quotidiennement par les Wittgenstein.

Depuis la venue de la Pierre Distordante au château, tous ceux qui le pouvaient ont évité la Baronnie de Witgenstein Depuis la réduction des réco tes, il n'y a plus de céreales à vendre, et les marchands ont arrêté de se rendre au village. Comme la Pierre a lentement affecté tous les Wittgenstein, leur mauvaise réputation à découragé les derniers visiteurs. Récemment, des corps ont été repéches dans e. Reix, au Nord du château. Ces corps portaient la marque d'étranges mutations, sans par er des traces de torture et d'amputations. C'est pourquoi les gens du fleuve se tiennent éloignés des environs autant que possible.

Le village

Le village de Wittgendorf se trouve à un bon kilomètre de Château Wittgenstein, sur la rive Ouest du Reik. C'était autrefois une petite bourgade prospère, mais l'arrivée de la Pierre Distordante a engendre son déclin. La disposition du village est montrée sur le Plan 17

La forêt

L'atmosphère dans la forêt avoisinante est oppressante, les personnages apercevront des spécimens géants et déformés de papillons et de mites voler entre les arbres, et de grandes larves banchâtres ramper sur le sol. Ils entendront constamment des bruits déconcertants provenant de toutes les directions, les chis de créatures noconnues empuront l'air autour d'eux, mais ils ne verront nen Tout ce qu'ils apercevront, ce sont des ombres étranges se déplacant à "extrême imite de leur champ de vision

La nul t, les créatures de la forêt sortiront pour chasser et les aventuriers courront le risque de tomber sur des bandes de mutants ou d'hommes-bêtes qui puiluent dans la région. Aucun des villageois n'est jamais entré dans la forêt la nuit, et tous leur déconseilleront de le faire. Si es PU s'aventurent dans les bois après la tombée de la

nuit, référez-vous au paragraphe. La nuit dans la forêt.

Wittgendorf — Plan 17

Lappontement (emplacement 1) est rarement utilisé aujourd'hui, cer les bateaux évitent le vilage et son asinistre château autant que possible. Le trafic routler est pratiquement inexistant, peu de gens sont assez braves ou assez téméraires pour traverser les bois qui entourent le vilage. Ceux qui se rendent de Kemperbad à Nuln (et vice-versa) empruntent soit le fleuve, soit la route longeant la rive Est du Reix.

Ben qui I soit encore habité, Wittgendorf à l'aspect d'une ville fantome Les rues sont envahies par la végétation et les détritus, et de nombreux bât ments tombent en ruine. Des humains et des chiens à demi morts de faim errent dans les rues en quête de nourriture, s'attaquant fréquemment les uns les autres lorsqu'ils ne trouvent plus 'd'al ments' morts.

La population actuelle comprend une trentaine de mendiants, à peu près e même nombre de paysans et d'ouvriers agricoles déprimés et éthargiques, et une douzaine de dégénérés qui se sont mis

au cann baisme

Ces demers ont fait du temple désaffecté de Sigmar (emplacement 4) leur repaire attitré. Les quelques villageois à qui il restait toute eur tête soit se sont réfugies à Kemperbad ou à Nuln, soit ont formé une bande de nors-la-lo qui vit dans les bois, ou encore ont été emmenés au château pour servir de cobayes à l'une des nombreuses expériences de Dame Margritte Tous les villageois, à l'exception du Médecin, Jean Rousseaux, vivent dans la peur du château et de ses occupants

L'attitude des autochtones

Lorsque les aventur ers arriveront, les habitants seront très soupconneux à leur égard, craignant que sils fourrent leur nez partout, cela ne fasse qu'attirer la colère des Wittgenstein sur le village

La plupart des villageois connaissent les hors-la-loi de la forêt et les soutiennent, mais ils n'apprendront pas aux PJ leur existence avant que ces derniers n'aient rivoitré leur intention de les aider

S'ils sont questionnés sur le château et ses occupants, toutefois, es y llageois préviendront les personnages d'en rester éloignés pour jeur propre salut.

reur propre salut

Vous devrez également vous rappeler que les chances de succès des PJ dans cette aventure seront largement augmentées s'ils ont au préalable entierement exploré à la fos la maison du Médecin (empacement 5) et le Temple de Sigmar (emplacement 4)

Les nécrophages

Les changements occasionnés par la tempête 'Distordante' furent des plus horribles, et certains villageois, i esprit èbranlé par es effets de la poussière du Chaos, ont commencé à deterrer les cadavres du cimetière pour s'en nourrir et survivre. Ces degenéres vivent aujour d'hui dans le temple abandonné de Sigmar (emplacement 4), et se déplacent à l'extérieur de la ville via des passages souterrains à part de cet ancien lieu sacré. Comme ils commencent à être a court de cadavres, ils se preparent à tuer et à dévorer es autres villageois

L'arrivée à Wittgendorf

1. Lappontement

Les personnages arrivant par le fleuve devront attacher leur bateau à l'appontement du village, car il n'y a pas d'autre endroit pour amerier un navire sur cette partie rocheuse du Reik Lappontement tombe en ruines, et il est encombre de cordes, de cabestans, d'ancres, de filets de pêche et autres rebuts du fleuve, tous pus vieux et pourris les uns que les autres. L'ancienne ma son du passeur est aujourd hui utilisée par la plupart des mendiants du village et, par conséquent, exhale des relents de mauvas a coor et de vom Un chemin serpente jusqu'au village.

Lorsque les aventuners arriveront, et à moins qu'ils ne se méfient, ils seront rapidement entourés de mendiants, sortant en claud quant de l'ancienne maison du passeur, ou descendant en portilant e chemin qui conduit à l'appontement, pour se rassemb er autour du bateau. Les mendiants tendront leurs mains sales et mendiants un peu d'argent ou de nourriture Si les PJ leur donnent quo que ce soit, ils commenceront à se battre entre eux, et ne s'arrêteront que si les aventuriers les chassent ou si l'un d'eux parvient à s'enfur avec l'aumòne. Les mendiants continueront à ennuyer les personnages tant qu'ils resteront dans le village. A tout moment, les PJ seront suivis par 2D6 mendiants

Les mendiants de Wittgendorf



Ces 30 rebuts éta ent autrefois de fiéres personnes qui vivaient au village ou dans les fermes avo sinantes. Les effets de la Pierre Distordante es ont spol és de leurs moyens d'existence et la plupart sont atteints, à la fois physiquement et mentalement, par l'abus de laccol distillé par Jean Rousseaux (voir Le tord-boyaux). Les malformations physiques comprenent des membres atrophiés, ou manquants (les membres commençant à muter ont été amputés pour cacher es premiers signes de mutation), des diffor-

mités faciales telle l'absence de nez ou d'yeux, des dents trop longues, etc. Leur seul point commun est leur apparence repoussante, tous portent des plaies purulentes et sentent la crasse et l'aiccol

à plusieurs mètres à la ronde

Leurs guenilles puantes sont grouillantes de poux, et il y a 25% de resque qu'un personnage qui se tient à moins de 50 cm d'eux en soit infesté. Cette probabilité passe à 75% si un personnage touche un mendiant. Les personnages infestés de poux sont affigés de violentes démangeaisons (une pénalité de -10 sur leur initiative et leur Dextérrié, et de 20 sur leur Sociaburté).

Les mendiants continueront à suivre les aventuriers dans leurs déplacements, à moins que ces demiers ne se montrent fermes avec eux. S'ils sont attaqués, les mendiants fuiront pour revenir par la suite. Des rossées successives les maintiendront a distance respectable Cependant, si un mendiant venait à être tué par les PJ les autres rassembleraient tout leur courage et attaqueraient les 'êtrangers' comme un seul homme Parler aux mendiants coûtera quelques pièces de monnaie, mais ne rapportera aucune information utile, les PJ n'auront droit qu'à un discours décousu et aberrant.

Les mendiants se procurent leur tord-boyaux par Kurt Kurzmann,



le domestique de Jean Rousseaux (qui est le médec n et trafiquant d'alcool du village). Ce que personne ne sart (excepté Dame Margritte), c'est que la tord-boyaux contient de la poudre de Pierre Distordante qui aggrave la condition de ceux qui le boivent. Même Rousseaux croit que la poudre est une médecine chimique très rare. Les mendiants qui ne sont pas occupés à suivre les personnages sont vautrés devant les portes des maisons, en train de se saouler avec leur alcool

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Ci FM Sec

Compétences

Aucune Ces gens sont descendus si bas dans la déchéance qu'ils ne possèdent plus aucune Compétence utile

Possessions

Irrégul èrement réparties béquilles, poussettes, bouteilles de tord-boyaux (de couleur bleue sale) , Communes à tous : haillons, pas mai de puces.

Evénements

Durant le temps où les personnages resteront dans le village, ils seront les témoins, ou seront même impliqués, dans des événements forts étranges. Ces événements auront leu à des moments bien précis au cours des investigations des aventuriers, comme il est précisé dans les descriptions qui suivent. Le cours de certains événements va dépendre des agissements des personnages, et c'est pourquoi pius eurs possibilités ont été iniciuses. Ces événements devraient être utilisés chaque fois que la situation l'exige

Arrivée

a) La dame au teint pâle

Cet événement se produira dès que les personnages seront au bout du chemin reliant l'appontement au vilage. Une belle jeune fermme, habillee de bleu très foncé et juchée sur un cheva bianc, est entourée de s.x. gardes armés

Les gardes portent les armoiries de la famille Wittgenstein sur leurs boucliers et leurs visages sont entièrement cachés par la visière de leurs casques. La jeune femme est Deme Margritte en train de superviser l'enlèvement d'un villageois

Les personnages qui réussissent un Test de **Int** remarqueront l'air de famille qui existe entre la femme et les modèles des portraits dans le bureau de l'observatoire en ruines

Les gardes et la femme à cheval sont entourés par un groupe de mendiants et d'autres vi·lageois. Un mendiant gît sur le sol, un flot de sang jaillissant du moignon de son bras tranché

Un jeune homme se débat va nement au mi ieu des gardes En apercevant les aventuriers, il appeliera à l'aide, avant d'être assommé par les gardes. Dame Margnitte fixera froidement les aventuriers avant de regagner le château avec sa prise.

Si les aventuriers interviennent, ils devront se défaire des six gardes (voir page 65 pour les détails)

Notez que, à cause de l'horrible puanteur qu'ils exhalent, tout personnage à moins de 2 mètres d'un garde devra réussir un Test de E, ou combattre à -10 en CC Dame Margritte (voir page 84 pour les détails) empio era la magie pour a der ses gardes, mais fura plutôt que de nsquer sa propre vie

Les villageois et les mendients paniqueront et géneront les aventuriers qui combattent (réduisant leurs scores de l' de 10%, et permettant aux gardes qui le souhaitent de s'échapper!



b) Il y a un os quelque part

Pendant leur visite du village, les aventuriers verront un chien et un mendiant se disputer un os. A moins qu'ils ne lui prêtent main forte, le mendiant sera tué après trois Rounds, et l'animal s'enfuiria dans les bois avec se prise. Quelques Rounds après, d'autres chiens et mendiants se précipiteront pour se disputer le cadavre de l'homme. Cette fos-ci, les mendiants parviendront à repousser les chiens affames et à transporter le corps dans la maison du passeur ou ils le feront cuire avant de le manger.

Si les PJ aident le mendiant, il leur sera très reconnaissant et les remerciera avec profusion. Il se jetera au cou du personnage le plus proche pensez aux poux. I) avant de ramasser le chien et de se dirger vers le plus proche bâtiment. Il sera suivi par 6 autres mendiants, et ensemb e ls feront cuire le chien avant de s'en repaître. Les pueurs n'obtiendront aucun renseignement utile de la part de ces mendiants, mais se verront offrir quelques bribes de leur repas l

c) L'observateur

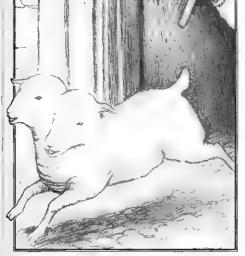
Si les aventuriers explorent le village, ils auront la sensation, pour pet qu'ils réussissent un Test de Int (à +10 avec Sixième sens), d'être surveillés par un homme bien habillé, comparativement aux autres II s'agit de Jean Rousseaux, le médecin du village, qui garde un ceil sur es "nouveaux venus"

Si les PJ s en approchent, il se présentera de lu-même, leur souhartant la bienvenue au village et s'excusant de ne pas être venu à leur rencontre plus tôt. Tout en expliquant qu'il est fort occupé en ce moment « à soulager les souffrances de ces pauvres créatures », il cemandera aux aventuriers de venir le voir chez lui le lendemain (voir page 55), puis prendra congé

Deuxième jour

a) L enfant dans le besoin

Les aventuriers seront accostés par Emrer, une jeune femme désespérée qui porte un bébé emmitouffé dans une couverture. Elle les suppiera d'aider sa petite fille qui est en train de mourir. Le remède du médecin du village est pire que le mal — tout ce que Jean Rousseaux lui a donné était cet horrible torch-boyaux qui n'a



fait qu'aggraver l'état du bébé. Son enfant refuse de manger et sa peau vire au vert pâle. Comme si cela ne suffisait pas, son mar est le jeune homme qui a été emmené au château par Dame Margritte peu de temps après l'arrivée des PJ (voir La dame au teint pâle, plus avant).

Si les aventuners acceptent de l'aider, Emrer leur remettre sa file Quiconque regardera sous la couverture devra reussir un Test de Sang-froid ou gagner 1D4 points de Folle, le bébé commence a se transformer en ariaignée. Huit jambes poilues partient de son torse qui est recouvert de fourrure verte. Il n'y a rien que les personnages puissent faire, ce mutant ne survivira pas aux terribles effets de la Pierre Distordante et mourra au matin su vant.

b) Le mouton à deux têtes

Les personnages apercevront un étrange mouton à deux têtes pourchassé par un groupe de huit mendiants, copinant sur leurs béquilles ou se propulsant sur divers petits char ots à roues Ce mouton est l'une des nombreuses créatures mutantes qui vivent dans les environs et il est parfaitement inoffensif il parviendra à échapper aux mendiants et à se réfugier dans les bois

c) La saisie

Le soir du deuxième jour, 20 gardes à cheval conduits par Kratz, le Sergent de la garde (voir page 66 pour des détails), se dir geront jusqu'à l'appontement. Tandis que 8 d'entre eux monteront à bord du bateau des personnages, les 12 autres gardes menaceront les PJ avec leurs arbaletes. Kratz, de sa façon inimitable, ordonnera aux aventuriers de quitter leur bateau. « Descendez de ce bateau, tas de déchets purulents. Eloignez vos immondes carcasses de cet appontement, ou vous finirez dans le ventre des corbeaux. » Si l'est questionné, Kratz répondra « Ce bateau est saisi parce que vous ne vous êtes point rendus au château y payer votre droit de passage et la location de ca splendide appontement » A ce trait d'esprit de eur supéneur, quelques gardes riront à grands éclats. « Aussi, si vous déguerpissez sans faire d'histoires, il ne vous arrivera rien. Naturellement, vous pouvez toujours servir de nourriture aux mendiants s vous préférez » Les mendiants se mettront à s'exciter à cette dernière remarque et commenceront à avancer

Kratz a inventé catte taxe d'amarrage et par conséquent n'acceptera aucune excuse. Les personnages n'auront pas d'autre choix que de se soumettre. Un refus de leur part ne serait pas très avisé.

Le bateau sera emmené jusqu'à la Porte de l'Eau qui dépend du château (voir page 64) et amarré à cet endroit

Troisième jour

a) Trois verres et trois pailles

La fois suivante où les aventuriers se rendront à auberge (empacement 2), trois gardes du château entreront et se dirigeront vers le comptoir Tandis que les gardes jetteront un œil sur les occupants, les villageois présents se feront tout petits sur leurs sieges et auront une attitude totalement servile. Les gardes sont à la recherche des hors-la-loi qui ont attaqué leurs patrouilles. Ils commanderont trois boissons avant de dévisager l'assemblee d'un air menaçant. Is ne retireront pas leur casque pour boire, mais sortiront chacun une paille.

Si quiconque tente de quitter la salle, il se fera durement interpeer : « Reste à ta place 1 » Les gardes commenceront à proférer des
menaces à l'encontre des clients puis demanderont où se cachent
les hors-la-loi. Aucun des villageois ne dira quo: que ce soit, ce qui
aura comme conséquence d'irriter les gardes au plus haut point, l'ind'entre eux balancera son poing dans la figure du plus viei autochtone, et le visage de ce dernier se mettra à saigner abondamment. Les
gardes reposeront leur question, et de nouveau personne n'y répondra. « Plusque personne ne veut rien dire, le sort de ce vieillard vous
rendra peut-être plus loquaces. « A moins qu'ils ne soient stoppés,
les gardes emmèneront le vieil homme gémissant et le pendront à
une branche d'arbre avant de lui trancher les poignets. Aucun des vilageois ne tentera quoi que ce soit pour lui venir en aide.

Cette scène se répétera avec un autochtone différent chaque jour usqu'à ce que les personnages interviennent

S les aventuners passent à l'attaque à un moment donné, les gardes se défendront, mais chercheront à s'échapper une fois que l'un des leurs sera mis hors de combat (voir page 65 pour le Profit des gardes). Si les PJ prêtent main-forte au vieil homme ou à une autre victime, les villageois se montreront plus arnicaux et une jeune fille, Hida (voir plus loin), s'offrira de les conduire au camp des horsia loi Rester au village par la suite serait une mauvaise idée, car Kratz, accompagné de 12 gardes, arnivera 2 heures après et tous commenceront une fouille systèmatique de chaque maison pour retrouver les personnages.

b) L'espion des hors-la-loi

Après un affrontement avec les gardes du château, les aventuriers sont abordés par Hilda, une jeune femme qui espionne dans le village pour le compte des hors-la-loi (voir page 60). Réalisant que les personnages vont probablement être pourchassés par les gardes, elle .eur proposera de les conduire au campement des hors-la-loi (voir page 56).

Emplacements Fixes

2. L'auberge de L'Etoile Filante

L'Etoile Fiante était autrefois un établissement prospère, mais qui ne compte plus aujourd'hui qu'une poignée d'habitués et le propnéteire. Ils n'ont été que très peu affectés par la poussière Distordante



Le propnétaire, Herbert Marcuse, et les clients eviteront autant que possible de parler avec les aventuriers, mais répondront à toutes les questions directes concernant le village et ses environs. Ils pourront donner les positions du vieux temple de Sigmar (emplacement 4) et de la maison du médecin (emplacement 5). Ils refuseront de parler du château; chaque fois que celui-ci sera mentionné, ils trouveront subittement quelque chose d'important à faire a lleurs, comme astiquer un verre ou admirer une tache sur le rebord de la table.

Il y a encore des chambres dispon bles à l'auberge si les aventuners souhaitent s'y installer. Le couchage sent le moisi mais i est propre Herbert leur apprendra qu'ils sont les premiers visiteurs depuis maintenant trois ans. Il lui reste de grandes réserves de bière, mais il n'a pas grand-chose à manger l'ebrert fat duirer ses réserves pour pouvoir nourrir tous ses clients. Il lui reste bien encore quelques poulets dans l'arrière-cour, mais ils ont tous deux têtes et trois pattes. Une fois cutts, ils auront un goût étrange, ansi que les legumes aux couleurs bizarres qui les accompagnent.

HERBERT MARCUSE - HUMAIN, AUBERGISTE



Herbert est le propriétaire de L'Étoile Filante depuis bientôt 20 ans. Toute sa famille a succombé peu de temps après la tempête Distordante et l gère l'auberge tout seul

Il reste très prudent à propos des événements dans le village préférant ne pes y être impliqué de quelque manière que ce soit. Herbert est un individu très déprimé, et il ne s'en cache pas

Il est au courant des tendances nécrophages de certains villageois mais п en

parlera pas II sera horrif é de découvrir que ces dégénérés ont pénétré dans sa cave par effraction !

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Sec

Age 39 ans

Alignement Neutre

Compétences

Alphabétisation ; Evaluation ; Fermentation , Résistance à l'alcool

Possession

Un chiffon pour astiquer les verres (son passe-temps favori) , un manche de proche (gourdin) caché sous le compto r

LES CLIENTS

Il y a généralement 2D6 villageois présents à l'auberge à tout moment. Ils éviteront de parier avec les aventuriers et seront très renfermés, passant leur temps à regarder fixement devant eux ou la table. Utilisez le Profii du Campagnard de LCI si nécessaire.

3. Le moulin

Hilda et son grand-père Hans vivent dans ce mouiin à vent La machinene est en perfait état de marche, car Hans travalle dur pour l'entretenir (il possède même un stock de farine caché dans la cavel Si les PJ s'y présentent, ils ne seront pas les bienvenus, car Hans et Hilda craindront que leur présence n'attire I attention des gardes

4. Le temple de Sigmar

Le temple de Sigmar a été abandonné à la mort de son prêtre, tué mysténeusement il y a six mois de cela Depuis cette date, le temple a été annexé par certains villageois qui se sont mis à développer des tendances nécrophages. Si les PJ se renseignent dans le vilage à propos du temple et de son prêtre, ils se heurteront à un mutisme effrayé ou à des excuses marmonnées du genre, « mes affaires m'attendent » Seul Rousseaux répondra à leurs questions directes, expliquant que le prêtre a trouvé la mort dans des circonstances

étranges : « une pointe décorative s'est décrochée du toit du temple lors d'une tempête soudaine, et l'a proprement embroché alors qu'il courait se mettre à l'abrt. »

Le temple contient des informations qui devraient aider les aventuriers à comprendre ce qui se passe dans la Baronnie. Vous devrez faire de votre mieux pour éveiller leur cunosité et les encourager à axolorer de fond en comble

Pénétrer dans le temple

Durant la journée, le n'y aura aucune trace des nécrophages dans toutes les zones situées à la surface. Sous terre, en revanche, il y a 25% de probabilités par Tour de jeu passé dans les cryptes, le maussiée ou les souterrains de rencontrer 1D4 +1 de ces "goules".

La nuit, ce pourcentage passe à 40%, et il y a également 25% de probabilités que les aventuriers croisent 1D4 +1 de ces créatures dans les zones du temple qui ne sont pas décrites comme "évitées par les nécrophages".

a Entrée

Cette antichambre ne contient qu'un tronc d'église en bois, éventré et vide. Les fresques sur les murs dépergnent des scènes célèbres de la Légende de Sigmar (voir les illustrations de LCII)

b. Temple

Cette zone est évitée par les nécrophages, qui ne peuvent supporter laura qui se dégage de cette salla consacrée (le temple est bat sur un ancien lieu saint). Un grand autel est édifié au sommet d'une estrade à l'extrémité Sud-Est de la salle (faisant face à Caraz-a-Carak), dernère equel trône une magnifique statue de Sigmar

"a main droite du Dieu est levée comme s'il bénissait l'assistance, mais il s agit en fait d'un levier adroitement dissimulé

Si e bras droit de la statue est abaissé, l'autel descendra silencieusement dans le sol pour permettre l'accès aux cryptes en dessous.

I remontera si le bras est actionné dans l'autre sens. A chaque extrémité de l'estrade se trouvent deux lanternes magiques sur pied. Ce es-ci ne peuvent être étentes, à moins d'être retirées du temple, auque cas el es ne pourront être rallumées qu'après y avoir été ramenées.

LES VILLAGEOIS NÉCROPHAGES



Devenus fous à cause des effets de la Pierre Distordante, ces villageois se sont rnis à manger des cadavres pour pouvoir survivre

Ils vivent dans le temple abandonné de Sigmar et disposent d'un réseau de souterrains les reliant au village.

Les v llageois nécrophages sont si sales et si échevelés que l'on ne peut les distinguer des mendiants. Ils préférent une existence nocturne, toutefois, et utilisent les passages souterrains pour se dépacer dans le village durant la journée

Ayant dévoré la plupert des cadavres des cryptes et du cimetière, ils s apprétent maintenant à s'en prendre à leurs compatriotes — en commençant par les occupants de L'Étoile Filante (emplacement 2,

Leur humanité s'est peu à peu dégradée, du fait de leur existence bestiale, bien qu'ils n aient consommé que très peu de tord-boyaux et que eur condition physique sort intacte, en comparaison des mendiants. Is ont pourtant honte de leur "maladie" et tenteront de tuer qu'onque surprendra leur temble secret.

corsque ces créatures aperceyront pour la première fois les aventuriers dans le temple, ceux-ci seront pris pour des émissaires du château

Les nécrophages ne les attaqueront pas, mais amorceront la conversation en protestant qu'ils "ne peuvent leur donner plus de nourriture" (ils parient de cadavres, bien sûr)

Si et lorsqu'il deviendra évident que les PJ n'ont aucun lien avec le château, les nécrophages pourront être convaincus (par un Test de Soc réussi) d'expliquer que Dame Margritte a déjà monte plusieurs expéditions pour récupérer les cadavres du cimetière et du mausolée "Elle prend notre nourriture" aussi ", ajoutera l'un d'entre eux

M CC CT F E B I A Dex Cd int C3 FM Soc 4 25 25 3 3 5 30 1 30 10 22 40 40 10

Compétences Aucune

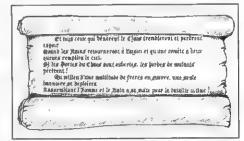
Possessions

Les nécrophages sont en haillons et armés de gourdins ou de grands os.

Le plafond voûté est magnifiquement décoré avec une inscription travaillée en Classique (Langage secret). Tous les personnages possédant la Compétence pourront la comprendre sur un Test de Int réussi. Cette inscription est une sorte de version résumée de lhistorique du temple. Elle raconte comment il a été fondé sur le s.te de l'une des légendaires batailles de Sigmar, durant le règne de Boris lles PJ compétents en Histoire peuvent lire ce qui concerne Bors l'Incompétent dans LCI, page 11-13). Elle rend hommage au rôle tenu par un Templier du nom de Siegfried von Kesselring, qui a apparemment défendu le temple, nouvellement construit, contre une attaque d'Hommes-bêtes conduite par un Guerrier du Chaos Avec l'aide de Barrakul, son épée magique, il fut capable de conten r les assauts répétés de ces créatures jusqu'à l'arrivée des renforts. Maheureusement, il fut mortellement blessé au cours de l'attaque, son corps fut enseveli, avec son épée, dans une crypte du temple par le Grand Théogone lui-même

If y a une grande clé (pour l'emplacement D) sur 'autel, à côté d'un invra recouvert de cuir, ouvert sur un chaptire qui décrit a égence de Sigmar (vous devrez paraphraser la régende de LCI, pages 10 - 11, en termes suffisamment grandi-oquents). Le personnage qui examinera le livre s'apercevra qu'il repose sur un ancien morceau de parchemin Le parchemin est écrit en Magikane (Langue hermétique) et décrit le partie de la légende qui prédit le retour de Sigmar pour sauver L. Empire dans ses heures les plus noires (donnez le Document 14 au

joueur qui le trouve)



Si le joueur lit ceci avec un ton autre que celui du mépris ou de la dérision, son personnage recevra une Grâce Divine. Les anternes fabilitiont puis se mettront à briller intensement, enfin les yeux de la statue sembleront scintiller d'une lueur de vie et d'intelligence Le personnage enfendra une voix qui dira . « Cette heure est bientôt proche Seras-tu prêt ? »

Si le personnage ne répond rien, ou répond par la négative, la vision s'évanouira. Sinon, la voix continuera « de te ferai un signe. Va maintenant, et trouve la source de Chaos qui denature mes terres » Les lantemes faibliront pour rebri ler de nouveau, et la statue semblera normale. Le personnage concerné sera guéri de toutes ses blessures, et gagnera un +10 à tous ses Tests de Peur pour les prochaines 24 heures.

La Grace Divine peut être reçue (une fois seulement) par tous les personnages qui lisent le parchemir, pourvu que l'incantation soit répétée avec conviction. Ceux qui le font en doutant ou en se moquant ne recevront jamais la Grace

c. Chambre du Prêtre

Cette pièce était autrefois équipée simplement avec un lit de camp, un coffre pour les vêtements et autres, ainsi qu'une étagère pour les objets religieux (chapelets, etc.) Elle est actuellement dans un état lamentable. Les nécrophages ont tout mis sens dessus-dessous et ont apparemment essayé d'y mettre le feu, mais sans suc cès (un vent mystérieux à ouvert la fenêtre et contrainé tous leurs efforts)

d. Salle des archives

Cette pièce est verrouillée magiquement, et ne peut être que défoncée (R 5 ; D 15), ou ouverte grâce à la clé de l'autel (voir emplacement B, ci-avant). Les nécrophages ont commencé à s'attaquer à la porte, mais ont abandonné avant de lui infliger des dommages sérieux.

Un fors à l'intérieur, il paraîtra évident que cette pièce servait à la fois de bibliothèque du temple et de bureau pour le prêtre. Il y a un grand bureau muni de tout le matériel nécessaire pour enluminer les manuscrits, et de nombreuses étagères sur lesquelles sont disposés des parchemins et des livres, qui ne semblent d'ailleurs pas être rangés dans un ordre défini. Loi sont entreposées toutes les archivres de Wittgendorf récoltes, naissances, décès, manages, etc. Les personnages qui savent lire découvriront l'un des indices suivants pour chaque heure passée à fouiller dans les archives (les Clercs et les Intés de Signair mettront moité moins de temps)

 Jusqu'à environ une centaine d'années, la région produisait des récoltes en abondance et était réputée pour la qualité de ses vins

— Le frère du Baron de l'époque était un astronome renommé let suspecté de faire des recherches en sorcelleire). Ce Dagmar von Wittgenstein a disparu pendant un moment, lors d'une expédition dans les Collines Stériles. Il est revenu seul, avec un grand coffre doublé de plomb

— Les récoltes suivantes furent un désastre. Les céréales ne poussaient plus et le vin des meilleures vignes devenait aigre. A chaque nouvelle année, les choses empiraient. Les paysans commencèrent à quitter la région, tandis que ceux qui restaient mouraient lentement de faim.

— Deux années auparavant, une tempête aussi terrible que surnaturelle s'est abattue sur le château. Il n'y avant pas de pluie, juste une bourrasque huriante et des éclairs silencieux qui semblaient bondir du château jusqu'au ciel. Elle a été suivie par une semaine d'averses boueuses sur toute la région

— A partir de cette époque, les quelques récoltes qui poussaient étaient des plants tordus et décolorés; même l'herbe et les arbres s étiolaient. Les animaux et les gens commencèrent aussi à changer II y a des enregistrements de cas de bétail à deux têtes, de moutons verts, et de toutes sortes de maladies parmi les paysans.

La dernière inscription date de six mois en arrière.

e. Cuisine et débarras

Entièrement équipée de tout ce que l'on peut trouver dans une cuisine Reiklandaise, cette pièce est aujourd'hui dans un désordre inextricable Les armoires ont été mises à sac et la vaisselle brisée. Si es aventuriers ne rencontrent pas de nécrophages dans cette pièce, ils dérangeront un groupe de rats en train de ronger une pile dos dans un coin. Les rats ne seront pas agressifs et fuiront si les personnages approchent. Les personnages qui ont eu des antécédents dans la médecine (Herboristes, Estudiant en médecine, etc.) peuvent faire un Test de lint pour identifier les ossements comme étant ceux d'êtres humains.

f. Grande salle

C est dans cette salle que les corps étaient préparés avant d'être ensevells. Elle est aujourd'hui également dans un état déplorable. Il y a une grande table au milieu de la salle, et plusieurs récipients et robes gisent cassés ou déchirées à même le sol. Il n'y a aucun objet de valeur à trouver



g. Cryptes

Les cryptes sont sombres, humides et lugubres. Les personnages Humains auront besoin de disposer d'une source de lumière pour armer à distinguer quelque chose. Toutes les nrches lexcepté une — voir plus loin) qui abritaient autrefois les corps de membres locaux du culte (prêtres et autres), ont été profanées et leurs occupants dévorés par les nécrophages. Des ossements rongés jusqu'à la moelle jonchent le sol, et un tunnel a récemment été creusé dernère l'une des cryptes (voir Plan 18). Il conduit au réseau de souterrains qui passent sous le village.

La seule niche intacte porte une plaque qui peut encore se ilre facilement, en dépit de son âge — "lei git le corps de Siegfried von Kesselring, fidèle serviteur de Sigmar. Templier honoré et homme de courage, puisse son âme trouver la paix à jamais "

Les personnages qui ont reçu la Grâce de Sigmar dans le temple (emplacement B, plus avant) verront la plaque luire étrangement L'ouverture de la niche révélera le squelette d'un chevalier, paré d'une armure de plate rouillée (et inutile). Le squelette serre sur sa portrine une épée longue et brillante, dans un fourreau incrusté de gemmes qui, bien qu'il soit en cuir, semble avoir été ignoré par les ravages du temps. Quiconque tentera de sortir l'épée de son fourreau devra d'abord réussir un Test de FM Si le Test est réussi, le personnage pourra tirer l'épée et s'en servir, sinon il ne sera même pas capable de la sortir de sa gaine. L'épèe est en parfait état tranchante et brillante. Son nom . "Barrakul" (qui signifie "Espoir des montagnes") est inscrit en runes naines sur la lame. Lorsque elle est utilisée en combat, la lame semble miroiter - une seconde elle est visible, la seconde d'après elle disparaît — et seules les runes restent toujours visibles, brillant d'une lumière rouge. L'épée possède une lame "Dimensionnelle" et toutes les armures non-magiques sont sans effet contre elle (aucune protection d'armure et de bouclier n'est prise en compte lors du calcul des dommages infligés par cette



épée). Cependant, étant une lame forgée par les Nains, son porteur a une pénalité de -20 au **CC** et de -2 aux dégâts quand il l'utilise contre des membres de cette Race

h. Cimetière et mausolée

Après les cryptes, le passage monte doucement pour finir sur une volée de marches conduisant à une porte en bois. Derrière la porte se trouve le mausoiée où les notables de Wittgendorf ont été enterrés. Leurs sarcophages décorés ont tous été profanés, et leurs corps ont disparu.

A l'extérieur, le cimetière est continuellement recouvert d'une brume qui ne s éciaircit jamais, même pendent la journée. La grande majorité des tombes ont été ouvertes. La plupart des cadavres qu'elles abritaient ont été dévorés par les nécrophages, les autres ont été pris par Dame Margritte pour ses expériences

5. La maison du médecin

Le rapport qui existe entre Rousseaux et Dame Margritte est la clé qui permet de comprendre ce qui se passe au village. Le médecin fait de son mieux pour avoir l'air d'un benéfateur désintéressé aux yeux des paysans affligés, mais la vérité est tout autre. Pour apprendre cette vérité, les avanturiers ne devront pas se contenter de discuter avec Rousseaux, mais ils devront également fouiller sa maison et sa cave. Le médecin, qui s'est rendu au château pour y faire son rapport, va essayer entre-temps d'arranger un dîner où les PJ pourront rencontrer Dame Margritte. Les plats seront cependant droqués...

La maison est bien entretenue, une des rares qui n'ait pas l'air délabré. Rousseaux vit ici avec sa gouvernante, Frau Blucher, et son imbécile d'assistant, Kurt Kurzmann. Si les personnages surveillent la

maison, ils verront des mendiants entrer dans la cour (emplacement I) tout au long de la journée. Ces mêmes mendiants pourront être vus quittant la maison, quelques minutes après leur entrée, serrant une bouteille bieue pleine de tord-boyaux contre leur sein.

En arrivant à la maison, les personnages seront reçus par Frau Blucher, le gouvernante du médecin. C'est une femme très petite et assez âgée, qui souffre de myopie et qui est un peu dure d'oreille Elle scrutera les PJ d'un air interrogateur, ne parvenant à comprendre que ce qu'on lui cne; une fois qu'elle aura compris, elle conduira les personnages dans le cabinet de consultation (emplacement C) où se trouve Jean Rousseaux. Si elle est attaquée ou menacée, Frau Blucher s'évanouira de fraveur.

a. Hall d'entrée

It y a un banc en bois contre le mur de droite, pour les patients qui ont des difficultés à rester debout. Frau Blucher a l'habitude de demander aux patients et aux visiteurs de la sser leurs manteaux et eurs pardessus ic.

b. Salle à manger et cuisine

Ces deux pièces sont celles où Frau Blucher passe le plus clair de son temps, quand elle n'est pas occupée à nettoyer la maison. Il n'y a rien d'inhabituel à l'intérieur. Les placards de la cuisine sont pratiquement vides excepté du pain rassis et quelques ma gres aliments.

c. Cabinet de consultation

C'est l'endroit où Frau Blucher conduira es personnages pour voir Jean Rousseaux. A leur prem ère visite, Rousseaux sera occupé à la cave et ne remontera pas avant 5 bonnes minutes. Durant cs temps, les aventuriers seront laissés seuls.

Rousseaux reçoit ses patients dans cette pièce et e le a été décorée dans le but de leur inspirer confiance. Il y a un bureau, quatre chaises, un divan, une armoire murale et un banc. Un squelette est suspendu à une armature en fer dans un coin de la salle

Sur la bureau, se trouvent de l'encre, du sable, une plume et des feu lles de perchemin vierges. Le tiroir du meuble n'est pas fermé à clé, et contient une lettre de Dame Margnitte (Document 11)



li y a un parchemin encadré, suspendu au mur derrière le bureau, qui déclare que Jean Rousseaux est diplômé du Département de Médecine de l'Univers te de Quenelses C'est un faux, mais nen dans sa confection ne le laisse supposer L'armoire n'est pas fermée à clé et contient de nombreuses bouteilles remplies de liquides et de poudres colorés. Il y a également une bouteule en verre bleu, sans étiquette (voir *Le tord-boyaux*, page 58), et une jarre en terre abritant 5 Sangsues du Chaos. Sur un banc, à côté de l'armoire, sont alignés des instruments de chirurgie et diverses aides au diagnostic.

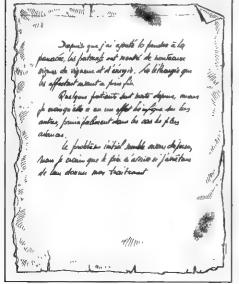
Sangsues du Chaos Ces sangsues ont été affectées par la Pierre D.stordante et sont maintenant de couleurs très vives. Elles présentent une mâchoire très développée et leur tête rappelle celle d'un
être numain S'il est forcé de se battre, Rousseaux lancera la jarre de
sangsues sur le personnage le plus proche (à moins de 2 mètres de
distance dans tous les cas). Si le lancer est réussi, la victime recevra
104 +1 sangsues qui se mettront sussitôt à percer et fouiller la peau
du personnage. Elles ne feront pas de dommages jusqu'au second.
Round (et les suivants), où elles infligeront automatiquement 1 point
de dégât par Round. Les sangsues ne peuvent être que brûlées ou
extrates à 'aude d'une dague.

Extra re ou brûler cas charmantes bestioles infligera à la victime les dommages normaux, à moins que l'opération ne soit accomplie par un personnage compétent en Chirurgie

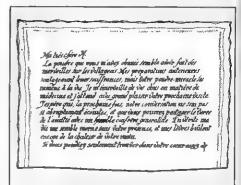
d. Cabinet de travail

Rousseaux emploie cette pièce à la fois comme un cabinet de travail et comme une salte de séjour. Ses invités occasionnels sont reçus ici. S. les aventuriers restent polis à son égard, et réussissent un Test de **Soc**, Rousseaux les invitera à les suivre dans son cabinet pour déguster un verre de liqueur bretonnenne. S'il est interrogé au sujet de cette liqueur, Rousseaux répondra qu'il l'a ramenée avec lui de son pays; mais quiconque possédant *Alphabétisation* et examinant la boute lle réal sera que celle-ci n'a qu'un an d'âge. Si les personnages insistent, le médecin confessera qu'il s'agit d'un cadeau de Dame Margritte von Wittgenstein.

Le cab net contient un meuble-bibliothèque, un bureau fermé à clé IDS 10%), un canapé et trois fauteuils. Comme cette pièce se trouve juste sous la chembre de Rousseaux, n'oubliez pas de faire un Test d'*Ecnute* pour le médecin si les aventuriers pénètrent dans cette pièce de nuit et par effraction et fracturent le bureau. S'il entend du brut, Rousseaux viendra aux nouvelles. A l'intérieur du bureau, les Putrouveront du matériel pour écrire plus un cahier contenant des



notes du médecin sur la Pierre Distordante (*Document 12*). Il y a également une lettre inachevée adressée à Dame Margritte (*Document 13*), et une cassette fermée à clé (DS 25%) contenant une cheval-ère (portant les armoines des Wittgenstein, valeur 100 CO) et 343 CO, 24/12



La bibliothèque contient divers trartés de médecine, vestiges des études de Rousseaux, et dissimule l'entrée de la cave, une Recherche réussie révéleira un loquet qui, s'il est act onné, fere basculer le meuble et dévoilera un escalier L'ouverture de la bibliothèque amènera des relents de pourriture en provenance de la cave.

e. Cave

Une volée de marches en bois branlantes conduit jusqu'à une cave obscure. C'est ici que Rousseaux mélange la poudre de Pierre Distordante avec les autres ingrédients de son 'tord-boyaux' qu'i appelle panacée. L'odeur forte de pournture provient d'une masse noire et bourdonnante gisant sur un banc contre le mur du fond. Au milieu de la pièce se trouve une grande table sur laquelle sont disposés en désordre plusieurs flacons et autres récipients. Une porte en pois fermée à clé (DS 10%) conduit au réseau souterrain des nécrophages sous le village.

Si les personnages se dirigent vers la masse noire bourdonnante sur le banc, des centaines de grosses mouches se an envoerione dévoilant un corps humain en état de décomposition pius que avancée. Les mouches sont inoffensives et retourneront sur le cadavre après quelques minutes. Le corps en décomposition possédant autres quatre bras, mais ceux-ci ont été tronçonnés; leurs os et une sos chiurigicale pourront être trouvés dans un seau sous le banc Rousseaux a un certain goût pour la chair humaine, et il s'est arrangé avec les nécrophages pour qu'ils lui apportent des corps du omettère

Sur la table, les PJ pourront trouver une baiance et tous ses accessoires, un compte-gouttes et un assortiment de flacons contenant du liquide et de la poudre de toutes les couleurs. Il y a égaiement une grande jarre qui contient près de 5 litres de tord-boyaux, un tuyau en caoutchouc, un entonnoir et un stock de bouteilles bleues et vides

L'un des flacons renferme une petite quantité de poussère noire qui est en fait de la Pierre Distordante réduite en poudre. Si le couvercle est ôté, la poussière commencera à tournoyer et à s'agglutiner en un amas palpitant et noir qui aura vaguement les traits d'un visage humain. Si le couvercle n'est pas refermé immédiatement, a rnasse noire s'étirera par l'ouverture et bondira sur le cadavre faisant s'envoler des centaines de mouches mécontentes. Quand les mouches se seront réinstallées, les personnages pourront observer que le cadavre est maintenant assis sur le banc, et que des appendices visqueux et noirs ont poussé sur son corps. Les vrilles frapperont les PJ situés à moins de 2 mètres du cadavre (CC 33 , F 3) Sil n'est pas moleste, le cadavre ignorera les personnages, se tèvera, fracassera la porte et pénétrera dans les souterrains des nécrophages. Si les personnages le suivent, il les conduira jusqu'à la sortie donnant dans le cimetière. A partir de là, il se dingera vers le château, dans lequel il entrera par l'entrée secrète (voir page 62)

Au l'eu d'ouvrir e rêcip ent loi les aventuriers peuvent décider de le prendre avec eux et de louvrir pus tard. La poussière se comportera alors de manière similaire — en animant le cadavre le plus proche, que ce unc soit humain, monstre ou animal. S'il n'y a pas de cadavre à proximité, le le tentera de s'emparer du personnage qui a travers celunci un l'est réuss de l'permettra au personnage de es eviter, laissant echapper le flacon au cours de l'opération Echouer à ce Test occasionnera au personnage concerné un Toucher de F3 par Round, jusqui à la mort ues vir les pourront être decrochées par un autre personnage qui réussit un Test de F. S. les virilles sont décrochées, ou que le récipient est lâché, l'amas de poussière distordante sévanours dans l'air et disparaîtra totalement.

f-h. Chambres à coucher

Ces pièces sont celles où dorment Rousseaux (f), Frau Blucher (g) et Kurt (h)

un portrait en ministure de Dame Margritte est accroché au-dessus du it du médecin. Sur sa table de toilette, il y a un pot contenant une pommade blanche et un autre renfermant de la poudre de même couleur. Rousseaux ut lise ces substances pour traiter sa peau du pè e atrocement.

i. Cour intérieure

La cour est entourée par une clôture en bois de 1 m 50 de hauteur Durant la journée, la porte extérieure n est pas fermée, et les mendants entrent et sortent par cette ssue. La nuit elle est fermée à ce DS 10%)

j. Distillerie

La distillerie est une petite construction en bois qui abrite l'alambic de Rousseaux. Durant le jour, e le est gardée par Kurt Kurzmann (vor plus ion), et la nuit elle est fermée à cié (DS 10%). Les étagères sont garnies de boute, les bieues rempiles de tord-boyaux, et de nombreuses boute les vides sont disposées en tas dans un coin de la pièce. Quiconque regardera sous ce tas trouvera une trappe donnant accès aux souterrains des nécrophages.

L'alambic est constitué de vieux tuyaux en cuivre, et l'itéralement incrusté de crasse. Le robinet est recouvert d'une mois-ssure noire et, après y avoir regardé de plus près, les Pu noteront la présence de petites virilles tordues qui en sortent. El es sont inoffensives à moins qui elles ne restent en contact avec la peau pendant plus d'une heure, auque cas les mains du personnage concerné se tétaniseront et si atrophieront gradue rement pour se transformer lentement en une matière qui rappe le le bois (-20 en **Dex**).

Un seau, près de l'appare l, est rempir d'une espèce de matière violette et épaisse qui boui lonne doucement. Ce sont des bales écrasées de genévirer en train de fermenter mais vous devriez décrie cec, comme quelque chose de potent element dangereux pour es aventuriers.

in y a pas de traces de Pierre Distordante dans cette pièce, excepté sur le robinet de la lambic, car Rousseaux n'à pas assez confiance en Kurt pour le laisser manipuler sa précieuse poudre

JEAN ROUSSEAUX - HUMAIN, CHARLATAN



Jean Rousseaux est originaire de Bretonne. Après avoir entemé une carrière d'Estudant en médecine, il decrète qu'i se ferait bien plus d'argent comme Charatan, et a voyagé à travers tout L'Empire avant de s'installer à Wittgendorf, i y à dix ans de cela

I sest inst tué tout seul médecin di viage, vendant aux vi lageois des mixtures inefficaces mais dont ils devinrent vite dépendants (le tord-boyaux), censées les guerr de tous leurs maux. En utilisant aux meux les compétences apprises en tant

qu'Estud ant, Rousseaux a pu guénir les maladies bénignes, détournant ains les soupcons sur ses activités Suite aux effets de la Pierre Distordante sur le village, Rousseaux a cesse d'utiliser ses Competences de médecin, se contentant juste d'utiliser ser Kurti pour vendre ou distribuer sa "panacée" aux paysans est amoureux de Dame Margritte et satisfait ses moindres désirs Elle lui a remis de la Pierre Distordante en poudre qui il s'est empres sé diajouter à son tord-boyaux. Il en a contrô e les effets et les a transmis à Dame Margritte, mais ne sa tipas qu'il si agit de Pierre Distordante et serait indigné au pius haut point s'il apprenait.

Su te à la penur e de nourriture causée par la tempête de poussière "Distorgante", Rousseaux siest mis à manger des cadavres y en a un dans sa cave mais si l'est découvert le medecin clamera à qui yeut l'entendre qu'il ne s'agit que d'experiences à but strictement

scientifique

Rousseaux a été lui-même affecté par la Pierre Distordante son contact quot dien a commencé à le faire peler, et il s'enduit le visage avec de la poudre planche pour d'esimu er cette pelade disgracieuse Sans son maguillage, Rousseaux a réellement un aspect hideux , si un personnage est amené à voir son véritable visage (a nuit, notamment) il devra réussir un Test de FM ou gagner 1 point de Foile Le medecin a de l'emponpo nt et ses vêtements ne sont pas seulement un peu trop étroits, mais sont auss recouvert de tabac à priser, qui nhaie presque continuel ement. En sa qualité d'espion "officieux" de Dame Margritte, Rousseaux considérera les aventuriers avec grand interêt des leur arrivée au village. Il sera très am cal si l'est abordé let prétendra que les mendiants sont les résultats inevitables de rapports consanguins dans une communauté aussi solée. I les aide du mieux qui l'peut, mais même ses aptitudes sont impuissantes ici. Il parle avec grand respect de la famille Wittgenstein, et tentera d'arranger un repas en sa maison pour que les aventuriers puissent rencontrer Dame Margritte (voir page 84). Si les Pulmontrent un quelconque ntérêt pour le château ou pour es Wittgenstein, Rousseaux leur suggérera de venir d'îner le iendema n'au soir, afin qui la puissent rencontrer Dame Margritte par eux-mêmes.

I ne parlera pas de l'origine du tord-boyaux des mandants mas ne niera pas ses activités s'elles lui sont présentées avec suff samment d'assurance, « Je fais tout mon poss be pour les a der. Cec al ège eurs souffrances et leur rend la vie plus paisible, » S' les personnages émettent quelques réserves à ce sujet i fara remarquer, sur un ton très pédant, qui en tant que diplômé des plus grandes académies de médecine de Bretonnie, I pense savoir ce qui est le

mieux pour ses patients

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc

Age: 42 ans

Alignement Fou

Compétences

Alphabétisation , Baratin ; Charisme , Connaissance des parchemins , Eloquence ; Escamotage , Evaluation , Langage secret — C assique , Patho ogie , Préparation de poisons ; Sens de la répartie ; Spécialisation — Escrime , Traumato ogie

Possessions

Rapière (I +20 , D -1) , Boîte de tabac à priser , Sac de médecine , Médications (fioles de liquide coloré et pots de poudre sans effet) , Alambic , 43 CO , Montre de poche en or (valeur 45 CO)

KURT KURZMANN — HUMAIN, DOMESTIQUE



Kurt pesse la ma eure partie de sa journée à rester près de l'alambic et à distribuer du tord-boyaux aux villageois. Ses mains sont couvertes de taches brunes et commencent à ressembier à du bos; ses doigts sont trapus et boudinés.

Kurt consomme souvent du tordboyaux en cachette, et son espirt en est tel ement affecté qu' i est maintenant complètement fou et qu' s'exprime avec des phrases qu' n'ont aucun sens. I "chanté" souvent à tue tête des paroles ncompréhens bies quand I est dans la distilierie. La nuit, Kurt s'enferme à clé avant de s'endormir dans sa chambre du premier étage. Il est fidèle à Rousseaux, jusqu'au fanatisme, et fera tout ce qu'il lui ordonnera

29 31

Age 58 ans Compétences Résistance à l'alcool

Possessions

Tablier en cuir , Gourdin , Ceinture à monnaie contenant 30 Sous Itoute sa fortune !!

Le tord-boyaux

l'est fabriqué par Jean Rousseaux et contient de la Pierre Distordante en très petite quantité, mélangée avec de l'alcool bon marché et des baies écrasées. Il vend sa mixture au prix de 6 Sous de cuivre a bouteille. Les personnages qui en ingurgitent, ne serait-ce qu'une simple gorgée, seront pris de terribles crampes d'estornac, très douloureuses, pendant 5 bonnes minutes, à moins qu'ils ne réussissent un Test de E. Ceux qui réussissent ce premier Test seront en mesure de boire le tord-boyaux sans plus jamais tirer d'autres Tests de E Les autres personnages devront faire un Test chaque fois qu'ils recommenceront à en boire, jusqu'à ce qu'ils en réussissent un

Les personnages qui absorbent la moitié d'une bouteille gagneront un ou plusieurs troubles mentaux. Lancez 1D20 et consultez la table su vante. Ces troubles commenceront à se développer après une période de 1D6 +1 jours. Consultez WJRF à la page 84 et survantes pour les explications de ces troubles, qui pourront être soignés de façon normale (WJRF, page 87)

D20 Trouble 1-2 Alcoo isme 3 Amnés e Апогех е 4 5 Boulimie 6 Cyclothymie 7 Démence 8 Dépression 9 Fabulation caractérisée 10 Frénésie Introversion

12 Manie

Mégalomanie 13 Témérité pathologique

15-19 Trouble mineur 20

Faire deux tirages dans cette table, en re-lançant les "20"

Ingurg ter la valeur d'une bouteille entière de tord-boyaux (ou plus) en une semaine engendrera des mutations Chaotiques. Si quelqu'un est assez fou pour le faire, consultez la table de la page 50 de La Campagne Impériale, ou celle des pages 222 et 224 de WJRF, en ignorant délibérément les mutations qui pourraient s'avérer bénéfiques. Ces mutations se manifesteront graduellement après une période de 1D6 +1 mois. Les personnages qui développent des mutations ne pourront plus retourner dans la société normale sans être frappés d'ostracisme, s'ils ne sont pas pourchassés impitoyablement!

Le dîner

Cet événement n'aura lieu que si les personnages acceptent l'invitation à dîner de Jean Rousseaux. Après avoir invité les personnages à se rendre chez au, pour 7 heures le soir survant, le médecin sera prompt à les quitter. Si les PJ surveillent sa maison, ils le verront partir en direction du château peu de temps après.

Le jour du dîner, la vorture de Dame Margritte arrivera à la maison de Rousseaux à 6 heures du soir Accompagnée de quatre gardes, Dame Margritte entrera dans la maison, tandis que son carrosse repartira vers le château

Lorsque les personnages arriveront, is seront reçus par Frau Blucher qui les guidera jusqu'au cabinet de travai ou les attendent le médecin et la châtefaine. Après avoir présente les PJ à Dame Margritte, Rousseaux leur offrira de la liqueur et des cigares. Les deux hôtes bavarderont poliment en évitant toutefois d'orienter la discussion sur la situation du village, si ce n'est pour admettre que es temps sont durs. Après quelques instants, Frau Blucher les invitera a se rendre dans la salle de séjour où le repas est servi La nourriture semble bonne et saine. Cependant, elle contient 3 doses d'Oreillede-bœuf (voir WJRF, page 82), les personnages ont 15% de chances de base de s'en apercevoir (modifié seion certaines Competences telles que Cuisine, Préparations de poisons, etc.). Si la nourriture est ingurgitée, chaque personnage aura le droit à trois Tests de E pour en éviter les effets. Ceux qui réussissent les trois Tests ne seront pas affectés, ceux qui n'en réuss ssent que deux seront dans un état Somnolent, tandis que ceux qui n'en réussissent qu'un seul ou pas du tout seront Paralysés

Une fois que l'Oreille-de-bœuf aura fait effet, les gardes (qui attendaient dans la cuisine) tenteront de maîtriser les aventuriers. S'ils y parviennent, les personnages seront amenés au château et enfermes dans les cachots (voir page 86)

Si les PJ refusent d'avaler la nourriture et deviennent agressifs es Gardes viendront à la rescousse de Dame Margritte et de Rousseaux, et ces derniers feront tout pour retourner au château aux premiers signes de conffit

Le Camp des Hors-La-Loi

Le camp des hors-la-loi est bien camoufié dans les bois, à environ deux kilomètres du village. A moins qu'ils n'y soient conduits par Hilda (voir page 58), la seule façon pour que les aventuriers le trouvent est de faire une fouille systématique de la forêt avoisinante. En compagnie de Hilda, il faut compter à peu près une demi-heure pour atteindre le campement

Le trajet jusqu'au camp

La forêt qui entoure le village est sombre et sinistre. De grands arbres dressent leurs membres tordus vers le ciel empêchant la lumière de parvenir jusqu'au sous-bois. Le sol est couvert de mousses à l'aspect étiolé, et les arbres ont des racines qui sembient être sorties de terre pour faire tomber les passants. Bien qu'aucun personnage ne voie de racine bouger, il y a 20% de risque par heure qu'un aventurier trébuche sur une racine qui dépasse. Ce risque passe à 50% si les PJ avancent à Allure Normale, et devient automatique pour tous les personnages qui courent

Le champignon

L'espèce de champignon qui pousse sur les arbres à une couleur déplaisante et une peau verruqueuse. Un examen plus rapproché révélera ce qui pourrait passer pour une caricature grossière dun visage humain grimaçant sur une masse de pourriture. Voilà ce que remarquera automatiquement un personnage à son prem er examen Il y a 20% de probabilités pour que d'autres champignons examnés ulténeurement possèdent eux-aussi cet horrible aspect

Le champignon est inoffensif, à moins d'être ingurgité. Quiconque est assez fou pour en manger devra réussir un Test de E ou passer 2 Rounds à vomir tripes et boyaux. Ceux qui réuss ssent leur Test seront pas de violentes crampes d'estornac, une demi-heure après qui dureront 1D4 +1 heures, durant lesquelles tous eurs pourcentages seront réduits de 20%

Hilda semblera impermeable à ce qui l'entoure, mais surveillera constamment ses arrières. Elle leur dira que, bien que la forêt se soit modifiée de facon radicale depuis la tempête, elle est généralement sûre durant la journée, la plupart des horribles créatures qui la peuplent ne sortant que la nuit pour chasser

La nuit dans la forêt

Si les aventuriers se rendent dans la forêt la nuit, ls apercevront de nombreuses ombres étranges se mouvent entre les arbres, et distingueront de temps en temps des yeux rouges et brillants en train de les fixer.

Après une trentaine de minutes, les bois retrouveront leur tranqui ité pendant un moment puis, d'un seul coup, des hurlements

à giacer le sang retentiront dans le silence. Ces cris sembleront venir de tous les côtés à la fois, ma sil s'agit

Ces cris sembieront venir de tous les côtés à la fois, mais i s'agit juste d'un effet causé par l'obscurité et le caractère étrange de la forêt. Les aventur ers devraient avoir le sent ment que quelque chose d'homble et de maléf que vient à leur rencontre

S ils ne partent pas immédiatement pour sont ride la forêt, ils seront attaqués par un Homme-bête du Chaos qui jall ra des broussailles. Au moment de la traque, les personnages entendront encore pus de cris qui se rapprocheront de leur position.

Une bande d'hommes bêtes et de mutants assoiffés de sang arrivera sur les I eux d' ci un quart d'heure leurs hurlements se rapprochant durant tout ce temps. S'ils sont vaincus, n'hésitez pas à faire



attaquer les PJ par de nouveaux mutants et hommes-bêtes, attirés par le bruit des combats. Toutefois des créatures ne poursuivront pas les personnages hors de la forêt.

La zone protégée

La zone de forêt qui entoure le camp des hors-a--oi est protégée par la déesse Rhya, qui veille sur les hors-a--oi et les protége atten qu'e le paut contre les effets de la Pierre Distordante Cette zone possède une faune et une végétation normales. Le caractère oppressant du reste de la forêt prendra fin subitement, au moment où les aventuriers pénétreront dans cette zone naturel e Cependant, même la protection de Rhya ne peut stopper les effets nefestes de la Pierre sur le pays environnant, et c'est seulement une question de temps avent que se hors-la-ol ne soient affectés eux auss.

HOMMES-BETES DU CHAOS

M* CC CT F E B I A* Dex Cd Int CI FM Set

Règles spéciales Le premier Homme-bête a une tête de cochon et la peau recouverte d'écailles 12 PA sur tout le corps) • est armé d'une lance

* La bande de mutants est conduite par un Homme-bête qui possède une tête et des jambes de bouc (Mouvement 6) et a le corps comprètement recouvert d'une épaisse fourrure. En plus de son attaque normale (avec une lance), cette créature bénéficie également d'une attaque de Cornes.

MUTANTS DU CHAOS

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Sec. 4 33 25 3 3 6 30 1 29 29 29 29 29 16

Règles spéciales: Il y a six mutants armés d'un assortiment de gourdins, de lances et d'épées Daux d'entre aux ont de grandes oreiles, un est anormalement maigre, un autre est couvert d'une épaisse fourrure verte, et un cinquième a une tête en forme de pointe, le sixième possède trois yeux.

Le campement des hors-la-lo, est protégé par des pièges (voir Plan 16) Dans le cas où as avent.riers découvrent le camp par leurs propres moyens, il y a un -20% de mod ficateur appl qué à la probabité de chaque personnage de découvrir ces pièges (voir **WJRF**, page 79). Les pièges sont soit des col ets, soit des ance-épieux. Les personnages qui pénètrent dans un hexagone qui content un piège le déclencheront, à moins qu'ils ne le détectent. Le col et enserre les chevilles du personnage qui pose le pied dedans, le soulève de terre et le maintient suspendu la tête en bas ; l'autre piège projette un épieu sur le personnage qui podéclenche (CT 50, F3)

Il y a 20 hors-ia-lo, dans le camp, sous les ordres de Signd, une ancienne Cléresse de Rhya. Les hors-ia-lo offriront l'hospitalité aux personnages, et Sigrid peut leur indiquer l'emplacement d'une grotte qui, crori-elle, conduit à l'intérieur du château (voir page 62). Elle eur déconseillera de s'y rendre, cependant, affirmant que « c est un l'eu de mort et de folle ». Elle s'est elle-même aventurée dans la grotte, mais les bruits étranges et déconcertants qu'elle y a entendus ui ont fait rapidement rébrousser chem n

Tout PJ qui souhaite changer de Carrière pour celle de Hors-la-loi pourra le faire pendant qu'il est au camp (pourvu qu'il ait suffisamment de Points d'Expérience). Cet 'entraînement' sera également disponible à une date ultérieure pour ceux qui souhaiteraient axors suivre une telle Carrière.

Quitter le camp

Lorsque es aventuriers seront prêts à partir, Hida les guidera jusqu'où ils souhaitent se rendre. Après avoir marché pendant une bonne demi-heure, les personnages rencontreront Kratz (voir page 66)

à la tête d'une demi-douzaine de gardes. Les gardes sont accompagnés par un Homme-bête à l'odorat extrêmement déve oppe et sont en train de rechercher les aventuners. Kratz est à cheval, et sera de ce fait parfa tement visible...es personnages n'arrivent pas dans le sens du vent, et seront ainsi à apri d'une détection.

Si les aventuriers se cachent immédiatement parmi les broussailes entre les arbres, ils seront en mesure de tendre une embuscade à la patrouille. Il faudra 4 Rounds aux gardes pour atteindre l'en-

droit ou seit ennent les PJ

S is n'attaquent pas, i Homme-bête les détecters quand i passers près d'eux. S Kratz est tué, les gardes devront réussir un Test de **Cd** ou fu ront en direction du château.

Hi da encouragera les personnages à ne laisser aucun des six

gardes, ni l Homme-bête, s'échapper

uti isez ie Prof. des Hommes-bêtes de la page 59, tandis que vous trouverez les Prof.ls des gardes et de Kratz à la page 65

SIGRID — HUMAINE, CHEF REBELLE (EX-CLÉRESSE DE RHYA)



Signd est le chef des hors-a-loi qui ont fu ie village pour éviter de devenir fous et de subir es règles innumaires de la famille Wittgenstein. Lorsque son époux a être emmené au chêteau, y a 18 mois de cele. Signid a tenté d'empéoner les gardes de le capturer Dans un accès de co être, el le a tué un garde et a êtré forcée de se réfugier dans es bois. Ele a depuis été rejointe par d'autres hommes et femmes qui ont préféré fuir le vilage putêt que de sen remettre à la foire des Wittgenstein.

Signid est une femme déterminée qui protège es hors-la-o sous ses ordres autant qu'elle e peut. Elle organise souvent des raids sur des patrouilles de gardes, mais elle sera contre un assaut direct du château, sachant bien qu'il se soiderat par une défaite cuisante. Elle n'acceptera pas d'accompagner les aventuners, mais leur offrira

toute l'a de que le pourra

Toutefois, si les aventuriers pensent s'infiltrer dans le château en passant par la grotte secrète, elle se tiendra avec ses hommes prête à lancer une attaque de l'exténeur Pour peu que les aventuriers puissent faire descendre des cordes depuis es murs du château ou même ouvrir les portes de la forteresse, Signid promettra de mener ses hommes à l'assaut de Château Wittgenstein Cependant, Signid sera réticente à i dée d'attendre à l'exténeur du

château que les aventuriers réuss ssent à les faire entrer.

Ele insistera pour que les personnages explorent d'abord l'assue secrète, et établissent ensuite le pan d'attaque.

Siles Pulacceptent deci les hors-a-loi se rassembleront ensute à l'extérieur du château, dissimulés dans le sous-bois, et attaqueront sur un signal préétabil

Si assaut de la forteresse se fait par les murs. Signid peut fournir assez de corde pour permettre aux hors-la-ioi de grimper à s.x à a fois

 M
 CC CT
 F
 E
 B
 I
 A
 Dex
 Cd
 Int
 CI
 FM
 Soc

 4
 50
 60
 4
 6
 10
 60
 3
 44
 60
 41
 40
 45
 43

Age 29 ans

Alignement Neutre

Compétences

Adresse au tir Camouflage rural , Connaissance des parchemins , Coups assormants , Coups pussants , Dépacement sirenceux rural , Désarmement , Eloquence , Emprise sur es an maux , Equitation — Chevai , Escalade , Esquive , identification des plantes , noantations — Clericales Niveau 1 , Langages secrets — Jargons des batailles et des voieurs Classique , Langue hermetique — Magiikane , Méd ta ton , Piégeage , Pistage , Radiesthésie , Reconnaissance des plèges , Théologie

Possessions

Chemise de mai les (1 PA sur le Tronc) , Arc et flèches , Epée

Points de Magie 9

Sortilèges

Magre Mineure

Feux follets , Para-pluie , Zone de cha eur

Magie de Bataille Rafale de vent

Magie Eiementaire

Assaut de pierres. Zone de dissimulation

30 Hors-LA-LOI

 M
 CC
 CT
 F
 E
 B
 I
 A
 Dex
 Cd
 Int
 CI
 FM
 Soc

 4
 40
 40
 3
 3
 8
 36
 2
 28
 30
 32
 31
 29
 32

Age entre 18 et 38 ans

Competences

Camouflage rura , Coups assommants Coups puissants , Dépiacement s lencieux rural Désarmement , Equitation — Cheval , Escalade , Esquive , Langage secret — Jargon des batai es , Piegeage Reconna ssance des pièges.

Possessions

Arc et munitions , Giret de cuir (0/1 PA au Tronc) , Arme s'mple (épée, hache, masse ou gourdin)

HILDA EYSENCK — HUMAINE, HORS-LA-LOI



Hilda est une hors-a-lo quivit à Wittgendorf, d'ou elle peut garder un ceil sur es activités des gardes du châtea. Elle partage sa maison avec son vieux grandpère, Hans, depuis a mort normble de ses deux parents, des suites de la tempête "Distordante". Hilda et son grandpère gagnent leur vie en tant que minotiers du village, bien qui sin aient pes seu beaucoup de sacs de grain à moudre depuis a tempête et que ceux qui ls avaient dissimulés arent rapidement disparu. Hilda est parvenue jusqu'ici à cacher ses rapports avec les hors-a-a-oi

aux gardes, mais e le sera prête à risquer sa couverture pour conduire es aventuriers au campement des hors-la-ou. Elle est brave, mais pas téméraire. Après avoir conduit les personnages au camp elle les accompagnera dans eur reconnaissance du château si cela ui est demandé. Elle ne se portera pas volontaire pour le faire mais acceptera volont ers de les aider \$1 vous semble que les joueurs ont pesson d'une certaine aide, Hilda eur consel ere d'adopter un déguisement lors de cette reconnaissance (voir page 68)

Après avoir inspecté le château, elle souhaitera se rendre auprès de son grand-père pour voir sitout va bien. C'est ce qu'elle fera que

es aventuriers 'accompagnent ou non

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 45 40 4 3 9 36 2 34 33 36 28 32 36

Age 22 ans

Alignement Neutre

Compétences

Camouflage rural Coups assommants , Coups puissants , Déplacement si encieux rural , Désarmement , Equitation — Cheva Esca ade , Esquive ; Langage secret — Jargon des bata lies , Prégeage ; Reconnaissance des plèges

Possessions

Arc court (P 16/32/150 , FE 3 , Rch 0) et munitions , Dague (I +10 , D -2 , Prd -20) : Hida possède un gilet en cuir (0/1 PA au Tronc) au camp quielle mettra dès quielle arrivera

Château Wittgenstein

Comme le montre la couverture, Château Wittgenstein est construit sur deux à-pic contigus, de soixante mêtres de hauteur, qui dominent le Reik. Nous appellerons la partie gauche "Bai le Intérieure" et la partie droite "Ba lle Extérieure"

La tour centrale qui relle les deux bailles sera appelée 'Tour de Garde" Des descriptions complètes de toutes les pièces et dépendances pourront être trouvées plus ioin dans ce l'vre, mais les fonctions des diverses parties du château sont récapitulées c

La Baille Extérioure abrite les gardes du château ainsi qu'une bande de mendiants mutants. Le mur Nord-Est de cette partie du château comprend la Porte Principale (zone 2 — Plan 22), à aquelle aboutit la route venant du village

Le coin Nord du mur d'enceinte n'est pas sous la surveillance directe d'un poste de garde, et c'est l'endroit idéai pour que les PJ

descendent des cordes à leurs al lés hors-la-loi

Pour parvenir à la Tour de Garde (dont la fonction est purement défensivel. I ne suffit pas de passer la Porte Principale, mais i faut éga ament emprunter une "porte extérieure" (zone 3), située dans le mur Sud de la Bai le Exterieure

La Bail e Intérieure est de plus protégée par une troisième Porte,

dite "intérieure" (zone 4), située dans son mur Nord

Cette partie du château est le lieu d'habitation de la famille Wittgenstein, at elle est largement dépourvue de gardes - Dame Margritte dispose de moyens qui lui sont propres pour s'occuper des ntrus assez peu inspirés pour pénétrer dans son repaire !

Presque tous les murs de cette partie du château surplombent la falaise. Ceux qui ne bénéficient pas de cette protection nature le sont directement visibles d'une ou de plusieurs fenêtres, ce qui é imine théoriquement, e risque que es hors-la-io puisse y grimper au moven de cordes

Sous la Baille Intérieure se trouvent les cachots du château (Plan 21) qui sont reliés - via un escalier en spirale - à la Porte de l'Eau

Ce que les occupants du château ne savent pas, c est qu'i existe également un tunnel rempli d'eau qui conduit, depuis l'intérieur de la Porte de l'Eau, jusqui aux cavernes sous la Baille Extérieure

Ce réseau de cavernes (qui s'étend à partir de la grotte décrite par Signid) apoutit également à un escalier secret qui débouche dans l'une des dépendances en ruines de la Baille Extérieure



Comment entrer?

l y a trois accès possibles au château - la Porte Principale, la Porte de Eau (emplacement 8 - Pian 20), et l'entrée secrète

La meilleure chance des PJ, pour terminer avec succès cette aventure, consiste à commencer par explorer l'entrée secrète lemplacement 1) conduisant aux ruines dans la Ballie Extérieure et. de à, permettre l'accès aux hors-la-loi (page 60) pour quils puissent s'attaquer aux gardes. Assurez-vous d'être familiarise avec les déplacements des gardes (page 62)

Notez au passage que les tentat ves directes d'entrer en force, que ce soit par la Porte Princ pa e ou par la Porte de l'Eau, ont toutes les chances d'être vouées à l'échec et de se terminer par le mas-

sacre des aventuriers I

Les occupants

y a au tota 25 gardes (plus d'éventuels "rescapés" déja rencontres par les PJ au village, dans les pois ou airleurs); leurs Profils et des précisions concernant leur déplacement vous sont fournis à la page 66 Les 18 mendiants qui vivent dans les ruines de la Balle Extérieure sont virtuellement identiques à ceux de Wittgendorf let même encore plus horribles *), et ne combattront pas. Les divers domestiques répartis dans le château sont à la base des Campaanards. Ils n ont pas d'armure, n ont accès qui aux armes improvisées, et ne compattront que pour défendre leur propre vie. Tous les PNJ principaux (y compris la famille) sont détaillés dans les descriptions des zones concernées

L'Attaque des Hors-La-Loi

Contacter les hors-la-loi

Une fois que les aventuriers auront effectué une reconnaissance du château, ils devront retourner au camp pour mettre l'attaque au point. Le camp sera comme les personnages l'ont la sse et, lorsquills y arriveront, is seront accuel s par une sentinelle qui les conduira auprès de Signid. Celle-ci écouters tout ce qu'ils auront à lui dire sur eur reconnaissance et établira ensuite un plan d'attaque. Signid est favorable à un assaut par le mur d'enceinte, mais elle peut être convancue (sur un Test de Soc réussi) de pénétrer, à la suite des personnages, par les cavernes (voir page 62)

Planifier l'attaque

Signid divisera les hors-ia-lo en deux groupes, un qui tentera de s emparer de la Porte Principale (page 68) (depuis l'intérieur du chêteau), et 'autre ou sera chargé d'attaquer la Porte Extérieure (voir page 68) Les hors-la-ioi ne pénétreront pas dans la Bai le intérieure même sils parviennent à respecter leurs premiers objectifs. Signid peut éventuel ement accompagner les aventuriers dans la Baille Intérieure avec deux de ses hommes, mais elle ne voudra pas en prendre plus dans le cas où leur retraite serait coupée

Les aventuriers peuvent échafauder des plans différents ; il vous appartiendra de décider comment Signid les acqueillera. Elle ne voudra pas risquer la vie de ses gens inutilement, car e le aura peur de

rester bioquée dans la Baille Intérieure.

En avant!

L'attaque peut se dérouler en utilisant soit les règles de WJRF. soit ce les de Warhammer Battle. Si vous souhaitez empioyer ces dernières, vous devrez convertir les Profils de tous les participants en utilisant les tables de la page 213 de WJRF. Le combat pourra ensuite se dérouier normalement

Les hors-la-loi n'auront pas à faire de Tests de Commandement ayant diayor perdu 25% de leur effectif total. Fartes un Test pour chaque groupe de hors-ia-loi de groupe de hors-la-loi qui peut apercevoir Signid testera sous son Cd a eile S les hors-la-loi échouent à un Test de Cd, ils reculeront jusqu'au premier abri qu'ils trouveront — ils seront piégés dans le château et, c'est bien compréhensible, préféreront se battre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre

Notez que les PNJ (gardes et hors-la-loi) font leurs attaques dans l'ordre survant. Signid (I 60), les Sergents des gardes (I 45), le Lieutenant Doppler (I 40), les hors-la-loi (I 36), les gardes (I 35).

Si vous utilisez les règles du Jeu de Rôle, frates que le combet sort le plus "dramatique" possible pour les aventuriers en vous concentrant sur leurs actions. S'ils ne sont pas impliqués dans un combet spécifique, passez rapidement — déterminez-en simplement l'issue et retournez vous occuper des PJ N'hésitez pas à modifier la conclusion d'un combet auquel les personnages ne participent pas : si les aventuriers sont harcelés de toutes parts, décrivez-leur avec quelle facilité les hors-la-loi s'occupent des Portes.

A l'inverse, si les personnages s'en sortent plutôt bien, dépeignezleur les difficultés qu'éprouvent les hors-la-loi à ne pas se laisser déborder Soyez aussi dramatique et coloré dans vos descriptions que possible, divertissez vos joueurs et passez un bon moment Décrivez la situation de façon aussi "imagée" que possible

Si les aventuriers combattent aux côtés d'un groupe de hors-la-loi, vous n'aurez besoin de ne lancer que 1010 pour chaque hors-la-loi concerné (qu' rempiaceront les deux dés à dix faces des jets de pourcentage) — puisque les gardes et les hors-la-loi ont 39 en CC, tous les résultats de 3 ou moins sur les D10 correspondront à un Toucher

La fin du combat

Une fois que la Baille Extérieure et la Tour de Garde centrale auront été prises, la bataille sera effectivement terminée, du moins pour les hors-la-loi. Signid ne risquera pas ses hommes dans la Baille ntérieure mais, si vous le souhaitez, elle peut être persuadée d'accompagner les PJ dans la Baille Intérieure, en compagnie de deux hommes. Les hors-la-loi restants garderont la Baille Exténeure

Si les aventuners n'ont pas bien inspecté les lieux, il est probable que le Capitaine Hegel et ses Squelettes (page 71) se dévoileront et attaqueront les hors-la-loi pendant que les personnages se trouveront dans une autre partie du château

L'issue de ce combat vous regarde mais, s'il est vainqueur, le Cap ta ne Hege, pourra alors rentrer dans la Baille Intérieure pour se porter au secours de Dame Margnitte.

La tempête

Au moment où les aventuners lanceront leur attaque, un vent froid se lèvera de l'Ouest et le temps commencera à se gâter. Des nuages noirs, très haut dans le ciel, s'avanceront au-dessus du château et des coups de tonnerre se feront entendre, de plus en plus proches A certains moments durant la bataille, vous devrez rappeler aux joueurs qu'une tempête menace d'éclater.

A l'instant où le combat sera terminé, le vent se transformera en bourrasque et la pluie coulera à torrents. Vous devrez faire en sort que la tempête s'aggrave encore plus quand les PJ exploreront la Baille Intérieure, pour qu'au moment où ils seront prêts à pénétrer dans les quartiers d'habitation (page 79) et la Tour de la Sorcière (page 84), la tempête sort juste au-dessus de leurs têtes, et que les éclairs fassent jaillir des étincelles au sommet de ladite tour

Sous le Château — Plan 20

Mais, tout d'abord, les PJ devront faire leur reconnaissance. Suvant las instructions de Signd (page 60), les aventuriers se rendront dans une grotte obscure, située non loin de la Baille Exténeure du château Cette grotte conduit à un réseau de tunnels dans lesquels vit Brutagh — un mutant complètement dément. Il y a également une



nvière souterraine qui finit sa course à la Porte de l'Eau (page 64), et un étroit escalier en spirale qui débouche dans l'une des dépendances en ruines de la Baille Extérieure (page 68)

1. L'entrée de la grotte

Cette grotte qui mêne au château se trouve en plem bois. Son entrée étroite est camouflée par des arbustes , aussi les aventuriers ne risqueront pas de la trouver, à moins d'y être conduits par les hors-la-loi. La zone qui entoure l'entrée semble calme, mais une Recherche réussie révélera comme des traces de ventouses sur le sol

La grotte est sombre et humide, et s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Après que les aventuners auront fait une d.zaine de pas, ils percevront une sorte de grognement sourd, qui semble provenir de devant eux. Le bruit deviendra de plus en plus fort au fur et à mesure de leur progression. Après encore une dizaine de mètres s'y ajouteront des couinements aigus qui feront grincer des dents les personnages

Les tunnels

La grotte débouche sur un dédale tortueux de tunnels habités par Brutagh, un Human mutant qui est devenu fou sous les effets de la Pierre Distordante. Quand les personnages pénétreront dans son domaine, Brutagh percevra leur présence et commencera à les suivre. Il n'attaquera pas immédiatement, préférant attendre que les aventuriers se fatiguent un peu

Brutagh suvra à une distance de 10 ou 15 mètres, toujours prêt à rebrousser chemin s'il pense que les aventuriers tentent de lu tendre une embuscade ou de l'attaquer II est très familiansé avec le réseau de tunnels et de cavernes, et utilisera cette conna ssance pour dinger les personnages vers des endrots dangereux ou pour les détourner du tunnel menant à l'escalier qui conduit au château (emplacement 11). Si les personnages décident de marquer le chemin parcouru, Brutagh effacera les éventuelles traces de craie ou se débarrassera des autres marques. S'ils creusent le sol ou la muraile, Brutagh tentera de recouvrir ces marques avec de la poussiere ou de la terre. Seul un examen rapproché, par les PJ, révêlera alors ces traces dissemulées.

BRUTAGH - HUMAIN, MUTANT



Brutagh était autrefois un simple bûcheron à qui, du fait du nie exposition prolongée aux effets de la Pierre, i ne reste plus grand chose d'humain est aujourd nu complètement fou, à part de rares moments de lucidité, au cours desquels i devient extrèmement mé an colque, ses yeux s'embuant de larmes et ses evres murmurant désesperément et presque noonsciemment des scènes de sa vie d'autrefois dans la forât Cependant, I passe e plus clair de son temps d'der dans les turnels, et ne s'ayenture à rôder dans les turnels, et ne s'ayenture à

l'exténeur que pour y chercher sa nourriture. A moins qu'il n'attaque, Brutagh fera en sorte que les aventur ers ne l'aperçoivent pas ciairement devrait rester pour eux une si houette indistincte, qui est toujours là, mais qui ne sere pas perçue autrement que vaguement, et du coin de lœ

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 5 35 22 3 4 7 30 1 30 29 29 29 29 6

Règles spéciales Le Tronc, la Tête et les Bras de Brutagh sont recouverts d'une dure carapace verdâtre qui confère 2 PA à des partes de son corps. possede un cou très long qui ul permet d'observer dans les coins en restant caché. De plus, les espèces de ventouses qu'il possède aux mains et aux pieds ul donnent la possibilité de s'accrother aux murs et au plafond.

Compétences

Bagarre ; Camouflage urbain ; Déplacement silenceux urbain ; Escaiede

Possessions

Hachette

Evénements

Les événements suivants do vent avant tout servir à déconcerter les aventuriers pendant qu'ils sont dans les cavernes. Votre objectif est de troubler régul érement les personnages, en employant chaque événement autant de fois que vous le désirez.

Empreintes de ventouses

Les aventuriers remarqueront des traces visqueuses de ventouses sur les murs et le sol des tunnels. Ces traces sont sporadiques et peuvent être essuyées par les personnages

La figure grimaçante

Lun des aventuriers eura une vision flug tive d'une tête sans corps quillui fera une grimace. La figure semblera être proche du plafond ou suspendue dans l'ai, mais disparaîtra repidement. Le personnage aevra alors faire un Test de Cl, et en inscrire le résultat à chaque fois un personnage qui rate son Test est ébranlé nerveusement, sans aucune autre pénal té. Ceci nia aucun effet sur la partie l'oést juste pour inqueter les queurs.

Des cris!

De temps en temps, des hurlements à giacer le sang se répercuteront dans les cavernes. C'est Brutagh qui en lest lauteur mais, à cause du phénomène d'écho qui règne ici, ils semblement provenir de toutes les directions à la fois

Pierres qui roulent...

Les PJ entendront distinctement le bruit de pierres qui s'entredicquent sur le soi, comme si quelqu'un les faisait rou er sous ses partirers en marchant. Brutagh empio e ce moyen pour dir ger les aventurers vers certains endroits, comme les chauve souris (emplacement 6) ou les rats (emplacement 4).

Rencontres

2. Squelette

Dans un coin gisent les restes d'un squeiette humain. Un examen des ossements reve era qui sont été bir sés et toute leur moel e sucée. Comme les aventuners seront occupes à examiner le corps un cri effrayant retentira autour d'eux. Chaque personnage devra réussir un Test de Sang froid ou se sentir envah par le désir de fuir ces cavernes. Ces personnages peuvent se contenir, mais eur Sang froid sera réduit de 10 aussi longtemps qui le resteront sous terre.

Les personnages entendront des counements qui viendront de devant e.x. Tandis q. Is s'enfonceront plus profondement dans es cavernes, ces cou nements paraîtront provenir de toutes es d'rections, comme s'ils entoura ent les aventuners et se rapprochaient d'eux. Ces gazou III s'ent en fait produits par les rats et les chauvesouris qui habitent ces l'eux, amplifiés par l'acoustique nature le du reseau de tunnels.

3. Vers fouetteurs

Deux Vers fouetteurs vivent dans des trous de la murail e la cette intersection la sattaqueront dès qui un personnage se trendra au milieu de l'intersection. Leur "fouet" en forme de lame de soie onglere dans i obsourté, déchirant la chair du personnage touché. S'ilis ne parviennent pas la pénétrer l'armure, les Vers ré-assayeront jusqu'à ce qu'ils réussissent, plus se retireront dans leur trou avec le morceau de chair. Une fois rassasiés, les créatures n'attaqueront plus avant quatre heures, le temps de digérer leur repas.

М	CC	CT	F	Е	В	-	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1		0	0	0	0	-
*	Attac	uent	tou	jours	en	premi	er						

riciagooni toajoota o...p

4. Rats mutants

La Pierre Distordante du château a affecté les rats qui viva ent loi lis font maintenant près de deux metres de ongueur et leur fourrure brille di une faible unimère verdâtre. Les aventuriers prendront conscience de la présence des rats lorsquis aperceuront 4 grosses têches lum neuses et vertes devant eux. Les rats fonceront sur les personnages des que ceux-ci seront à moins de 3 mètres de l'entrée de eur grotte.

M CC CT F E B I A Dex Cd int Cl FM Soc 8 25 0 3 3 5 30 1 - 14 14 18 18 .

Règles spéciales : 35% de probabilités de causer des plaies infectées. Ces an maux ne sont pas porteurs de la Peste Noire.

5. Champignons

Ces grottes sont rempi es de champignons, de toutes fai les et de toutes formes, qui l'Lisent étrangement. Ces champignons sont noffensifs, à moins d'être avaiés — dans ce cas, le personnage doit



réussir un Test de E ou passer 2 Rounds à vomir. Après une trentaine de minutes, ceux qui ont reussi le Test ressent ront de fortes crampes d'estomac qui dureront pendant 1D4 +1 heures. Durant ce temps, tous leurs pourcentages seront réduits de 20 points

6. Chauve-souris

Cette immense grotte est le gîte d'une demi-douza ne de Chauvesouris Géantes qui s'abattront sur quiconque pénétrera dans eur rena re

CHAUVE-SOURIS GÉANTES

CC CT

Régles spéciales +10 en l'au premier Round de combat , voient comme des planeurs

7. Riviere souterraine

A cet endroit, le passage est obstrué par es eaux glaciales d'une rivière souterraine. La rivière a deux mètres de large et fait environ 1 20 m de profondeur. L'eau est fro de mais ne présente pas de danger et peut être traversée à pled, à le nage ou en bondissant par-dessus. Les personnages qui pataugent ou qui nagent n'éprouveront aucune difficulté, pour peu qui siretirent leurs armures en méta au préalable (WJRF, page 74) Les personnages qui tentent de bondir par-dessus la rivière, et qui échouent, subiront 1 point de Biessures. non amorti, en tombant dans l'eau

La rivière coule dans le sens Nord-Sud, et les personnages noteront qui y a un espace d'une trentaine de cent, mètres entre la surface de leau et le piafond du tunnel aliant vers le Sud ; du côté Nord, espace n'est que de que ques centimetres ua rivière débouche en fait dans l'espèce de pet te crique de la Porte de 'Eau (voir plus loin), et les personnages qui sont prêts à faire environ 90 mêtres à la nage pourront surprendre les gardes en poste ici, et ains gagner laccès à la Bai le Intérieure sans passer par l'Extérieure Notez qu'i est possible de traîner les armures au bout de morceaux de cordes. Cependant, à trois reprises diici à la Porte de Eau le plafond au-dessus de la rivière se baisse subitement, nécessitant pour les nageurs de franchir des passages sous leau. Les personnages qui tenteront de tour de force s'apercevront que le plafond remonte après quelques mètres La seconde fois que ce a arrivera, le premier personnage qu remontera à la surface pour respirer sera attaqué par une Sangsue monstrueuse qui est suspendue au plafond à cet endroit-là

SANGSUE MONSTRUEUSE

CC CT A Dex Cd FM Soc 30

Règles spéciales S la Sangsue réussit à toucher son adversaire, c est qu'elle a pu s'accrocher à sa victime, un fligeant 1 point de B par Round usqu'à ce qu'elle sort tuée ou gorgée de sang. Pour voir si elle est repue, ancez 1D6 par Round i si e résultat est 6, e e se détachera die e-même, sinon testez à nouveau à chaque Round jusquiá ce quiun "6" soit obtenui De plus, I y a 40% de probabil tés pour que toute blessure infligée s'infecte (voir WJRF page 83)

8. La Porte de l'Eau

Le pateau des aventuriers a été amarré ic La Porte de Eau se trouve sous la Baille Intérieure du château, et n'est accessible que par le fleuve, ou par la rivière souterraine via le réseau de tunne sigui est situé ul sous a Balle Extérieure. Le goulet est bloqué par une iourde herse en fer qui bloque tout le passage jusqu'au fond de l'eau Ainsi, même si les aventuriers parviennent jusqu'ici, ils ne pourront pas y accèder depuis le fleuve

S' is y ennent malgre tout jusqu'à la herse, vous devrez attirer leur attention sur des petits tourbillons étranges et eur faire entrevoir une forme brune et écal euse qui vient de temps en temps crever la surface de l'eau. Il n'y a aucun monstre aquatique à cet endroit, mais les PJ devraient être enclins à penser autrement!

Ly a trois gardes en poste (voir plus ioin) à tout moment du jour et de la nuit, mais ils sont generalement absorbés à louer aux cartes à moins qu'i n'y ait eu de la cool sur le bateau des aventurers auque cas is se seront servis d'eux-mêmes ! Les visiteurs qui se présentera ent à la nerse n auraient droit qu'à un « Dégagez I » songre, mais quiconque passerait par la rivière souterraine serait en mesure de prendre pied sur le quai sans se faire remarquer

Après ce a, vous devrez effectuer un Test d Ecoute pour les gardes afin de déterminer s'ils entendent les personnages approcher de leur poste emplacement 9 — ci-dessous) ou se gisser furtive-

ment vers I escal er

9. Poste de garde

Cette pièce creusée à même la roche ne contient qu'une table quatre chaises et deux its superposés. Si les gardes sont en train de jouer aux cartes, il y aura 506 Pisto es en petite monnaie empiée sur

10 & 11. Escaliers en spirale

Chacun de ces escal ers grimpe sur une so xantaine de mètres Ce u de la Porte de l'Eau (10) conduit dans les cachots sous la Balle ntérieure (voir Pian 21). Celu du réseau de tunnels (11) débouche dans une petite pièce carrée de deux mètres de côté apparemment sans aucune autre issue. Au centre du plafond, il existe cependant une trappe secrète soigneusement equilibrée, dont les contours peuvent être découverts grâce à une Recherche reuss e Presser égèrement au centre de 'un des côtés fera p voter la trappe, permettant 'accès à une des dépendances en ruines de la Ballie Extéreure (page 68)

Les Gardes du Château

Hiérarchie

Le Capitaine de la Garde est lou plutôt était Georg Hegel Ayant récemment sub un accident qui rui à été fatal, Il n'est plus aujourd'nu que combre de ce qu'i était (c,-à-d que son sque,ette a éte évoqué pus contrô é par Dame Margritter Hegel (et sa garde de Sque ettes; ne s'aventurera pas nors de sa tour (zones 23-27 — mais voir auss. En avant II. Par conséquent, la responsabilité des gardes a été dévolue au Leutenant Dopp er Doppler est assisté par trois Sergents - Kratz, Klinger et Anderer Nous considérerons que Kratz à déjà été tué dans les bois (page 64) , si ce n'est pas le cas, vous devrez ten r compte de ses actions (similaires à ce les des autres Sergents, pendant une éventuel e attaque de la Baille Extérieure

Réactions au vu de l'attaque

Château Wittgenstein nia jamais été aftaqué auparavant, et ses occupants sont totalement persuadés que cela n arrivera jamas C est pourquoi les gardes ne sont pas trop vigilants, passant la plupart de leur temps à se reposer même quand ils sont supposés être en poste sur a muraille et aux portes du château ils ne s'attendent pas à une attaque et n'y seront, par consequent, pas préparés, Leurs premières réactions seront lentes la moins qu'il niy ait un offic et ou un Sergent avec eux, et les gardes battront toujours en retraite si s sont talonnés de trop prés

Branle-bas de combat

Les gardes commenceront par appeler à l'aide dès qui s seront attaqués Leurs cris feront venir à la rescousse d'autres gardes, en poste all eurs, conduits par un des Sergents ou par le Lieutenant Doppler Les gardes qui ne seront pas encadrés par un superieur n iront pas renforcer le position attaquée, mais se prépareront à defendre leur vie depuis leur position actuel e

Le Lieutenant Doppler et les Sergents suivront un plan de défense

standard quel que soit le type d'attaque. Considérant une attaque sur la Porte Principale, cela impique de sy tendre pour la reinforcer Si semble qu'ils vont être submerges, ils défendront lacces a la cour par un tir nourri de leurs arbaletes depuis toutes les positions ou lis pourront avoir une vue sur les assaillants. Les gardes se repieront pour défendre la Porte Extérieure si elle est menacee puis passeront a la Tour de Garde. Si ceci arrive, les gardes de la Tour centrale ront prendre position à la Porte intérieure. Si cette dernière defense tombe, les gardes fui ront se réfugier ou ils pourront.

Voici pour la théone , en pratique, tout ne se passera pas auss simplement. Lorsque l'alarme sera donnée, es gardes du Donjon commenceront à se rassempler dans la cour après 20 Rounds De à,

is seront dir ges vers la Porte Princ pale

Comme l'altaque des hors-a-oi et des aventuriers va provenir de a cour elle-même ce fait va embrouiller momentanément les gardes, esquels se repieront dans le Donjon le temps que le Lieutenant Dopp er éva ue a situation. En règle genérale, Doppler s'occupera d'empêcher t'ouverture de la Porte Principale et l'accès de la Balle niter eure aux intrus.

Position des gardes du château

Notez que les gardes n'occupent que la Baille Extérieure et la Tour de Garde centrale. Les seuls gardes de la Baille intérieure sont ceux

qui défendent la Porte de l'Eau (voir plus avant).

Les positions des gardes sont récapitulées cirdessous, Les chiffres donnés prennent en considération e fait que les aventuriers se sont occupés de la patrouille dans la forêt — y compris Kratz. Si certains d'entre eux leur ont échappé et sont retournés au château, vous devrez les réintégrer dans l'une des positions suivantes. Les effectifs tués ne sont pas remplacés.

Zone (Plan 22)	Normalement (Après ; alarme)
1. Défenses de la porte	0 (2/0) gardes
2. Porte Principale	5 gardes , 50% de chances d'1 Sergent
2a & b	0 (1) garde dans chaque
2d	1 (1) garde
2⊕	4 (0) gardes
2f	0 (0/2) gardes
Porte Exténeure	5 gardes , Sgt. Kinger
3a & b	0 (1) garde dans chaque
3c	1 (1) garde
30	4 (0) gardes
3f	0 (2) gardes
4 Porte Intérieure	0 (5) gardes — seulement si a Porte
	Extérieure est menacée
4a & b	0 (1) garde dans chaque
4d	0 (1) garde
4f	0 (2) gardes
DONJON	10 (1) gardes , Lt. Doppier ,
	Sgt Anderer
10	0 (1) garde
11	6 (0) gardes
19	4 (0) gardes
22	Lt. Doppier (vide)
TOUR DE HEGEL.	6 Squelettes ; Cpt. Hegel
23	3 (3) Squelettes
26	3 (3) Squelettes
27	Cpt_Hegel
TOUR DE GARDE	5 (5) gardes
28	0 (1) garde dans chaque
29	0 (3) gardes
30	5 (0) gardes
11 19 22 TOUR DE HEGEL 23 26 27 TOUR DE GARDE 28 29	6 (0) gardes 4 (0) gardes 4 (0) gardes t. Doppier (vide) 6 Squelettes 7 Cpt. Hegel 3 (3) Squelettes 3 (3) Squelettes Cpt. Hegel 5 (5) gardes 0 (1) garde dans chaque 0 (3) gardes

PROFIL DES GARDES

М	CC	C I	F	E	В	1	А	Dex	Cd	Int	CI	1-IVI	200
4	39	29	3	3	6	35	1	30	30	30	40	30	16

PROFIL DES SERGENTS

М	CC CT	F	E	В	1	Α	Dex	Cd	Int	ÇI	FM	Soc
4	50 40	4	4	10	45	2	40	50	40	40	40	30

Règles spéciales Les gardes du château étaient autrefois numains mais vivre si pres de la Pierre Distordante les a peu, à peu transformés en mutants « portent tous des armures de mailes a manches longues et des casques avec visière. Extérieurement, is ressemb ent à des gardes ordinaires mais sous leur armure, leurs corps sont de véritables masses de chair en décomposition. Qui conque verra le vage, ou une partie du corps mise à nui, d'un garde devra réussir un Test contre la Peur ou rester pêtrif é de frayeur. De pius, ils sentent tous comme si que que chose s'était réfugié dans leur armure pour y mourrir (il y autait de cela de nombreux mois 1), tous ceux qui sont à moins de 2 mètres d'un garde doivent reussir un Test de Elou combattire avec un malus de -10 à eur CC.

Age de 16 à 46 ans

Alignement Chaotique

Compétences

Esquive , Langage secret — Jargon des batailles (Les Sergents ont également Coups assommants , Coups pulssants)

Equipement

Chemise de mailles à manches (1 PA au Tronc et aux Bras) ; Casque avec visière pleine (1 PA à la Tête) Bouclier (1 PA partout) ; Arbalète et munitions (P 32/64/300 FE 4, Rich 1) ; Epée

SHIF DOPPLER - HUMAIN, LIEUTENANT DE LA GARDE



Depuis accident du Capitaine Hage, Doppier est devenue de facto le commandant des gardes de la Balle Extérieure. Doppler est un individu cruel et mauvais qui adore torturer les gens Il est extrêmement vaniteux et porte du cur noir sous son armure. Si n'est pas prêt lors de lattaque i n'aura que ces vêtements en cur sur lu. Pour cacher sa figure en putréfaction, i porte un masque en argent qui dépent un beau visage d'homme jeune. Bien que ce masque soit très réussi, ses effets sont gâches par les

plaies puralentes qui sont y sibles autour de son cou

Dopp er n'est pas particul èrement brave, à moins qu'il ne soit soutenu par ses gardes. Si les Pulie rencontrent seur, il se rendra rapidement et tentera de conduire es aventuriers dans un piège. Tandis qu'il fe noira de les aider, il pourra fournir aux personnages quelques renseignements utiles, mais ne révélera jamais le nombre et la position des gardes qui restent. Toutefois, si lest molesté séneusement, il s'effondrera et avouera aux. Pul tout ce qu'ils veu ent savoir (il ne pourra néammoins pas s'empêcher de les induire en erreur).

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 46 46 4 10 40 2 40 56 40 40 50 35

Age 29 ans

Alignement Chaot que

Règles spéciales Doppier est le sujet d'une étrange mutation qui lu permet de tourner sa tête et ses bras jusqu'à un angle de 360° Quand il utilise cette cuneuse apit ude, i peut attaquer sur les côtes avec facilité, mais son deplacement est alors réduit de moitié, puisque ses jambes restent toujours dans leur position in tra e Si en a lloccasion, il se servir a de cette mutation pour faire el mort, se positionnant comme si son cou était brise. Un examen rapproché par une personne competente en Traumatologie ou en Pathologie révélera, toutefois, qui l'est toujours en vie. Compétences

Coups assommants , Coups puissants , Désarmement , Equitation — Cheval , Esquive , Héra-dique ; Langage secret — Jargon des batalles , Spécial sations — Armes de Poing & Articulées

Equipement

Boucher (1 PA partout), Cagoule de mailles (1 PA à la Tête); Chemise à manches et Jambières de mailles (1 PA au Tronc, aux Bras et aux cambes), Coups de poing; Fléau d'armes

KRATZ .-- HUMAIN, SERGENT DE LA GARDE



Le Sergent Kratz

Le Sergent Kratz est un individu cruel et sans prité II adore brutaliser les villageois et considérera les aventuriers comme des victimes supplémentaires pour son sens de l'humour pervers Kratz n'hesitera jamais à mettre ses menaces à exécution, ni à s'attaquer à quicônque s'opposera à lui. Les obstructions mineures sont généralement tratées aux coups-de-poing, mais en face d'une résistance déterminée, il emploiera son fléau. Ce n'est pas un imbécile, néanmoins, et il saura se retirer d'une situation qui lui apparaîtra sans espoir situation qui lui apparaîtra sans espoir

Kratz est grand et musclé, et dégage une apparence vraiment menaçante. Son armure est toute noire et il porte son casque en permanence. Son visage est dans un tel état de putréfaction que même les autres occupants du crâteau craignent de le regarder.

A Dex Cd

40 40 Age 38 ans

Alignement Chaotique

Compétences

Bagarre , Coups assommants , Coups précis ; Coups puissants , Désarmement ; Esquive , Force accrue * ; Jeu ; Langage secret — Largon des batailes , Résistance à l'alcool , Spécialisations — Armes de Poing, Articulées, de Parade et à 2 mains

Equipement

Boucier (1 PA partout), Casque à visière pleine (1 PA à la Tête), Chemise à manches et Jambières de mailles (1 PA au Tronc, aux Bras et aux Jambes), Coups-de-poing, Fléau à 2 mains

Pénétrer dans la Place

Le moment où les aventuriers vont pénétrer dans le château va dépendre du temps qu'ils ont mis pour traverser les passages souterrains. S'il fat jour, ils ont de grandes chances d'être remarqués quand is s'aventureront dans la cour Chaque fois qu'ils passent à portée de vision d'un emplacement occupé (marqué sur le Plan 22), ls ont 65% de risque de se faire repérer. A moins que les personnages ne se soient déguisés, ils seront interpellés par le premier garde qui les apercevra. « Qui va là ? » Cette interpellation sera suivie par un on d'alarme, à moins que les aventuriers ne soient en mesure de réduire au sitence le ou les gardes concernés en 2 Rounds maximum. Si la laime est donnée, la garnison entière viendra attaquer les PJ (voir Branle-bas de combat)

La nuit, les aventuriers disposeront de plus de liberté de mouvement Personne ne questionne ceux qui se déplacent dans la cour de nuit. B en qui l'asse sombre, les lunes et les astres dispensent suffisamment de lumière pour que les PJ puissent s'onenter sans avoir à

se munir d'une source lumineuse

Toutefois, s'ils en utilisent une (torche, lanterne, etc.), ils auront 80% de probabilités de se faire repérer. Ceci ne veut pas dire automatiquement que l'alarme sera donnée, mais le déplacement des personnages sera surveillé, et il est peu probable dans ces conditions qu'ils puissent surprendre qui que ce soit.

Le choix du déguisement

Les aventuriers avisés peuvent décider de pénétrer dans le château déguisés soit en gardes, soit en mendiants. Dans ce cas, ls ne seront pas interpellés, sauf s'ils essayent d'entrer dans une zone dont l'accès ne leur est pas autorise.

Mendiants Personne ne s'étonnera de la presence de mendiants dans la cour , les véritables mendiants eux-mêmes ne s apercevront pas de l'existence de ces nouveaux 'confrères' Cependant, pénétrer dans un bâtiment occupé par toute autre personne que des mendiants se soldera par un ordre de quitter immediatement les ieux Cet ordre sera appuyé par une argumentation phys que let violente; si nécessaire , les mendiants ne sont pas acceptés dans es constructions intactes. Si les aventuriers résistent avec détermination, l'alarme sera donnée après 3 Rounds Les gardes sont habitués à brutaliser les mendiants et ne s'attendent vraiment pas à ce qu'ils leur rendent la pareille

Gardes: S'habiller en gardes donnera aux aventuriers un peu plus de liberté; ils pourront même Bluffer leur passage aux portes dichâteau. Personne d'autre qu'un autre garde ne les questionnera sur leur présence dans la Baille Extérieure. Les gardes ordinaires peuvent être Bluffés, mais toute tentative de Bluff sur un Sergent ou le Lieutenant Doppler se fera à -20

A aucun titre, les gardes de la Porte Extérieure ne permettront aux aventuriers de passer le pont, mais ils seront au minimum em caux si un Test de Bluff est reussi

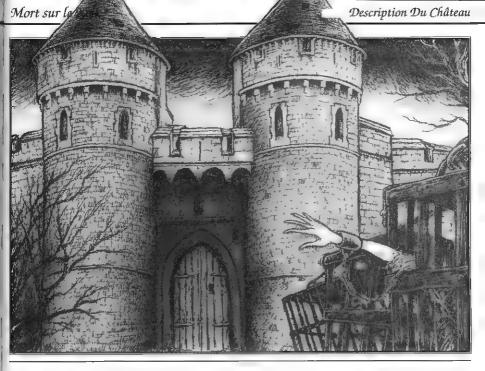
Si les aventuriers échouent un Test de Bluff, 'alarme sera décienchée dans les 3 Rounds, si possible

Le contenu des pièces du château

Les descriptions de chaque zone qui suivent ne donnent que des informations générales quant au contenu des pièces. Dans certains cas, vos joueurs peuvent vous demander une description plus detaillée de ces lieux. Lorsque ceta arrive, reférez-vous à la table suivante pour déterminer des objets ou du mobilier supplémentaires qui peuvent s'y trouver Les objets suivants peuvent être cho se arb trairement ou aléatoirement selon ce que vous déciderez. Lorsque les objets seront tirés au sort, il pourra être nécessaire d'ignorier certains résultats pour que la fonction de la pièce reste cohérente. Par exemple, la présence d'une tapissene dans une cuisine est peu probable.

D100 Objet/Meuble

- 1-5 Armoire contenant vêtements, chaussures, ingerie, etc
- 6-10 Armure(s)/Arme(s) (rou:liées/brisées)
- 11-15 Balar
- 16-20 Bois de chauffage
- 21-25 Chaise(s) fauteuil, canapé, tabouret, etc
- 26-30 Chandelier(s)/Lampe(s)
- 31-35 Coffre à habits
- 36-40 Coffre -- coutelierie, pots & casseroles, outils, etc.
- 41-45 Etagères livres, bibelots, etc
- 46-50 Instrument de musique tambour, flûte, etc
- 51-55 Litene draps, couvertures, tapis, paillasses etc.
- 56-60 Peinture(s) -- scènes historiques, vues du château,
 - portraits, paysages
- 61.65 Porte-torche(s)
- 66-70 Pot de chambre
- 71-75 Sacs farine, grain, etc.
- 76-80 Seau eau, lart, sable, acide etc
- 81-85 Statue
- 86-90 Table pour manger, pour écrire, de nuit, de jeu,
 - établi, cassée, tachée de sang, etc
- 91.95 Tapissene voir Peinture
- 96-00 Tonneau bière, liqueur, huile, sel, etc



Description du Château

Voir le Plan 22

Les courtines du château atteignent une hauteur de 12 mètres et sont construites en pierre de taille. Les remparts du sommet sont couverts par un toit en bois pour conserver le chemin de ronde au sec. Quiconque s'approcherant des murailles du château en plein jour, et à découvert, serait automatiquement repéré

Portes

Les diverses Résistances, points de dommages encaissables et difficultés de serrures des portes de Château Wittgenstein sont les suivants

R	D	DS
8	32	60%
6	28	50%
4	14	30%
+1	+2	-
	8	8 32 6 28 4 14

Les descriptions suivantes considèrent que les habitants du château ont été pris par surprise



La Baille Extérieure

Cf. zone 2, plus loin

Les bateliers du Reik peuvent bien finsonner lorsquis traversent l'ombre menaçante du sinistre château, mais un véritable aperçu (bien que encore incomplet) de l'étendue des horreurs qui se cachent à l'intérieur, ne pourra être obtenu que par ceux qui oseront s'en approcher de plus près. Largement visibles depuis a piste qui serpente au sommet de la faliase jusquià l'entrée du château, se trouvent des cages en fer, suspendues près de la Porte Principale. De l'une d'entre elles, un bras déchame à sigite farblement, tand sigul'une voix nasillande, à peine audible à cause du grincement des chaînes routilées, appelle à l'aide il y a six cages en tout, cinq ne contenant qu'un squelette ou un cadavre achevant de se décomposer. La sixième abrite un être encore vivant le n'y a nen que les aventuriers puissent faire pour aider ce marheureux. Toute tentative pour le libérer fera que les gardes de la Porte (zone 2) leur crieront une sommabon en pointant leurs arbalètes dans leur direction.

1. Défenses de la Porte

Une tour se dresse devant la porte d'entrée du château, rel ée à la Baille Extérieure par un mur sur lequel un chemin en autorise l'accès. Les gardes postés ici sont en mesure de tirer dans le dos de quiconque s'approche de la porte i rendant cette zone des plus meurtrières pour des attaquants. Sa position rend impossible l'utilisation d'un beller, et elle est également abritée contre des tirs d'artillerie

La tour est inoccupée et vide dans le cas d'une attaque de la grande porte, deux gardes seront dépèchés ci pour prendre position sur le mur et dans la tour. De à, la pourront tirer sur les attaquants et es empêcher d'escalader le mur. Si is sont submergés, ils se replieront dans la piece bide la Porte Principale.

Un accueil inamical

Les gardes ont des consignes strictes qui eur ordonnent de ne a sser entrer personne dans le château

Si e Sergent Kratz est toujours en vie (ou l'un des deux autres sil est mort), il se penchera hors des remparts vers les aventuriers et eur cirera , « Eloignez vous d'ici itas de charognes. Les mendiants ne sont pas acceptés au château »

Le Sergent écoutera ce que les Pu auront à lui d'ire mais refusera de les laisser entrer Après un moment, il leur répétera fernement de s'en al er, en fa sant un signe aux gardes sur e mur qui po ntront leurs arbalètes en direction des personnages. Si les aventuriers ne partent toujours pas, les gardes commenceront un tir nourn, tand si due le Sergent laissera echapper un rire sadque. Cette petite scène est prévue pour faire déguerpir les aventuriers, plutôt que pour es massacrer la ussi vous devrez réduire es dommages infligés pour qu'is pu sent se chapper unes gardes ne tirent qu'une as ve à moins que les personnages ne persistent lauque cas, ils sont virement dans de se es draps car à autres gardes amivent pour renforce leurs camarades — voir Position des gardes du châteaul. Cette foisier, ne rédu sez pas les dommages is vos joueurs sont assez stupides pour ten ritéte aux gardes dans cette situation. Cest qui is ont eu beaucour trop de chance depuis le début de cette aventure l

2, 3 & 4. Portes Principale, Extérieure et Intérieure

Ces trois grandes portes sont construtes sur le même modèle at seront décrites ensemble pour éviter les répétitions et es pertes de piace. Les portes proprement dites sont encadrées par deux tours, re ées entre elles par un renaussement en pierre. Les doubles battants en bois sont recouverts de piaques de fer, qui trennent en piace au moyen de gros clous à tête noire. Elles sont normalement fermées de intérieur par une grosse poutre en bois qui nécessite un tota de 6 points de Force pour être retrée. Derrêre es grandes portes, il y a une nerse et une autre porte à double-battants plus petite. En temps de paix, ce les-ciseront ouvertes mais fermées au premier signe d'attaque.

Au-dessus du passage (sous la pièce f), se trouvent un certain nombre de meutrieres à travers lesquel es les défenseurs peuvent deverser de l'huile bou lante, du plomb fondu et autres gâter es sur la tête des assailants. La herse précédente peut même être abaissée lorsque les attaquants seront dans le passage, en iso ant ains

une partie d'entre eux

Les Portes Principale et Extérieure (2 & 3) sont toutes les deux tenues par 5 gardes. Durant la journée, (1 y a 50% de chance pour un sergent Le Porte Intérieure est généralement inoccupée, mais les gardes de la Tour centrale siy replieront dans le cas d'une forte attaque (voir page 61). Dans les descriptions des pièces individuelles qui su vent, ignorez toutes les références aux gardes si s'agit de la Porte Intérieure (4).

Porte Principale Les gardes n ouvrront les portes que si l'un de eurs supérieurs aur ordonne de le faire. Les visiteurs non attendus devront soit rebrousser chemin, soit, s'il s'agit de paysans ou de vilageois, servir de cibles aux arbalétriers Les visiteurs qui ont 'air important se vernont demander d'attendre pendant que les gardes en réferent au Lieutenant Doppier.

Portes Extérieure et Intérieure El es sont norma ement la ssees ouvertes, mais seuls les membres de la famille et les gardes en faction dans la Tour centra e (page 72) sont autorisés à traverser le pont

a & b Ces pièces sont rarement utilisées et le soi est racouvert d'une couche de poussière. En cas d'attaque, un arbalètrier se positionnera dans chacune d'elle pour litrer sur quiconque s'approche de entrée y a une éche le dans chaque plèce qui conduit à l'étage superieur via une trappe La trappe dispose d'un verrou qui peut être fermé depuis l'étage

- c Cette pièce est peu ut isée, mais 4 arbaietes et 230 carreaux sont rangés sur des râtellers fixés aux murs. La porte débouchant sur la cour est fermée a clé.
- d y a toujours un garde en faction ici (Portes Principa e et Exterieure seulement) assis derrière la table près de la porte. Son travai cons ste à empêcher les visiteurs non autorises d'entrer. A moins que l'alarme ne soit donnée, il ne portera pas son casque dévoient dans toute son horreur la masse de chair purulente qui un sert de figure tout personnage qui le verra devra réussir un Test contre la Peur en pius du Test de E là cause de l'odeur) pour éviter de subriune pena ité de -10 à son CC pendant qui l'ille combattra. Si l'est attaqué, ce garde appeliera à la rescousse ses camarades de l'étage supérieur.
- Les gardes util sent cette pièce comme salle de récreation. Bien que les 4 gardes de repos ici aient toulours un cei dénors pour voir qui s'approche du château, ils seront en train de jouer aux dés. Il y a 3010 Pisto es sur la table.
- f. La herse est actionnée depuis cette pièce. A présent, elle est relevée et pend au bout de ses pou les, dont les câbles passent par une fente dans le sol, tout le système étant supporté par une armature en pois très sol de Dans le soi, sont disposées des meurtrières de 15 cm de large, et I y a une cinquanta ne de lances a ignées dans des râtellers sur les murs Est et Oulest. Ces lances sont courtes. avec des pointes très ourdes, et sont destinées à être projetées par es meurtrières ; si et es sont lancées ou employées normalement en combati eur util sateur subira un malus de -10% à son CC, ou son CT se on le cas. Cette pièce abrite également deux gros chaudrons en fer, l'un rempli d'huile. l'autre d'une masse de plomb. Les deux chaudrons reposent sur des foyers (non a umés,, et sur deux supports à roues, destinés à les amener au-dessus des meurtrières avant de les basculer Le soi autour des meurtrières est sensible ment en pente, pour s'assurer que l'huile et le plomb brûlant ne se répandent pas dans la pièce. L'un des coins de la pièce est encombré par deux grabats qui sont utilisés par les gardes affectés ici
- g Cette pièce est fermée à clé, et l'épaisse couche de poussière qui en récouvre le soi atteste qu'e le niè pas ête utilisée depuis un bon moment. Sur un râtel er contre un mur sont disposés 6 arbalètes et 164 carreaux. A part pai, la pièce est vide.

La cour

La Baire Exténeure est obstruée par des décombres et des mauvaises herbes , la seule zone un peu propre est un "chemin" qui conduit de la Porte Principale jusqui au sommet des maiches, et de la jusqui à la remise. La plupart des bâtiments de la cour se sont ecroules par manque d'entret en, mais les façades extérieures sont toujours débout.

Les gardes et es mendiants qui vivent dans cette partie du château ne se préoccupent pas de l'état dans equel elle est Par conséquent, a zone entière est couverte d'immondices, avec des mousses et des moissisures qui ont poussé un peu partout, et dégage une terrible odeur de pourriture.

5. Les ruines

Ces structures (marquées a, b et c sur la carte étaient autreros des entrepôts et des dépendances diverses. Maintenant, ce ne sont guére p us que des tas de runes. L'escalier du réseau souterrain sous la Bai le Exténeure débouche (via une trappe bien camoufiée) dans le bât ment "5a".

one population de 18 mendiants loge dans ces ruines, dans des abris de fortune construits à base de détritus. Is vivents des rebuts laissés par les gardes. À la différence des mendiants du village, ces créatures ne font nen pour cacher leurs mutations des membres



muit ples et des excroissances anormales sur tout le corps. Les mendiants étaient autrefois ces villageois désespérés qui s'étaient rendus au château, après la tempête "Distordante", dans l'espoir d'y trouver nourriture et réconfort. Ils ont été autorisés à pénétier dans ence nte du château, et à s'étabiir dans la Baille Exténeure ; leur présence est tolérée, mais ils sont totalement ignorés par les autres ocupants des leux.

Nombre d'entre eux ont été pris par Dame Margritte pour satisfaire aux besoins de ses expériences, mais elle a récemment arrêté de les utiliser, préférant choisir ses cobeyes parmi les villageois qui

mènent encore un semblant de vie normale

Les créatures qui restent sont si démoralisées, et si proches de la mort, qui el es passent leur temps vautrées dans leurs immondices Les mendiants s'écarteront en clopinant de leur mieux s'ils sont attaqués mais n'essayeront même pas de rendre les coups. S'ils sont interrogés, ces pauvres diables répondront d'un air sincère, mais dans un tel charabia que les aventuriers ne pourront pas les comprendre. Toutefois, si la Baille Intérieure ou Dame Margnitte sont mentionnées, les mendants sembleront s'animer. Un regard extatique apparaîtra dans leurs yeux, et ils marmonneront quelque chose comme " e I eu où habite la Dame du Salut", et divagueront sur le sort heureux qui attend celui qui sera assez chanceux pour être choisi pour traverser le pont. Les mendiants croient que tout est merve leux dans la Baille Intérieure, et que ceux qui traversent le pont seront libérés de leurs maux et vivront dans le confort et la félicité au côte de Dame Margritte. La vérité est tout autre, et tous les mendants qui s'y sont rendus ont trouvé là-bas une mort des plus hor-

un être proyable — sans nez mais avec trois yeux — se dandine en tenant serree contre son sein une pomme de terre verte à motité mangée. C'est Margritte qui la lui a lancée il y a plusieurs semaines, mais il se figure qu'il s'agit d'un cadeau, et la garde soigneusement comme un gage d'amour il croit qu'un jour elle osera lui déclairer son amour pour lui, et qui ls vivront ensemble au milieu des splendeurs de la Baille Intérieure. Toute tentative pour lui prendre sa pomme de terre lui fera pousser des cris perçants — il prétérera la lancer pardessus les murs du château plutôt que de se laisser voler son trésor.

6. Ecuries

Les 5 chevaux de selle du château logent io: Ils sont gardes par Hans Shurmacher qui habite dans les pièces de étage supéner. Le corps de Hans brille d'une fueur verte et maisaine, et possède des bras qui s'étendent jusqu'à ses genoux. Hans attaquera tous les étrangers qui s'approcheront de ses chevaux. Il garde une fourche, posée à côté de sa porte, qu'il emploiera à la premère provocation (utilisez le Profil du Domestique ordinaire de LCI)

Le logement de Hans est dans un état correct, mais manque un peu de mobilier II dort sur un vieux matelas de crin rempi de puces et posé à même le soil. Quiconque touche le matelas a 50% de risque d'être infesté de puces (voir page 49 pour les effets). Il ny a

rien de valeur dans ces différentes pièces

7. Ecurie du carrasse

Cette écurie abrite les quatre chevaux noirs du carrosse. Ils sont soignés par le cocher, Otto, et le valet de pied, Adolf. Les deux hommes habitent dans les pièces au-dessus de l'écurie. Ces pièces sont bien loties et contiennent, entre autres choses, des livirées de rechange. Otto possede trois bras (tous ses costumes ont trois manches), tandis que les deux pieds d'Adolf po n'ent vers arrière, ce qui lui donne une démarche quelque peu traînante. Ces ndividus ne se battront que pour se défendre (utilisez le Profil standard du Domestique de LCI).

8. Remise

Elle contrent le carrosse de la familie Wittgenstein est noir avec des lisérés d'argent, et porte les armoiries de la famille sur ses deux portes. Les harnais de l'attelage sont accrochés au mur

9. Forge

La forge n'a plus été utilisée depuis bien longtemps, et elle est recouverte de poussière et de toiles d'aragnée. Un examen de préce révélera que tous les accessoires de forgeron sont toujours à, mais chaque objet est rouillé et inutilisable. La forge proprement d'te est remplie de cendres, et le seul signe de vie est un couple de rits (dont l'un possède deux têtes) en train de fou, ler dans un tas de décombres dans un coin. S'ils sont dérangès, les rats s'enfuiront par un trou, dernère le tas de gravats. La petite p êce au Sud cont ent une pile de charbon, qui servait à élimenter la forge.

Le Donjon (zones 10-22)

C'est ici qu'habite la majorité des gardes, plus le Lieutenant Doppler et le Sergent Kratz (le Sergent Klinger emménagera ic à la mort de Kratz). Ce bâtiment est utilisé comme ultime ligne de défense et les gardes s'y replieront en mettant une barre à la porte s'ils sont submergés par les attaquants dans la cour

Le Donjon est très peu meublé, et la poussière et la saleté se sont déposées partout comme si personne ne s'était jama's inquiété de nettoyer. Des toiles d'araignée pendent dans les coins de toutes les

pièce:

Premier étage

10. Salle de garde

A moins que l'alarme n'ait été donnée, cette pièce sera vide, elle n'est employée que comme lieu de passage. Sur le mur Sud Est, est accrochée une tapissene effilochée aux couleurs passées, sur laquelle on peut encore distinguer les armoines des Wittgenstein. Si l'alarme est déclenchée, la porte sera barncadée, et il y aura au moins un garde armé d'une arbalète.

11. Grande salle

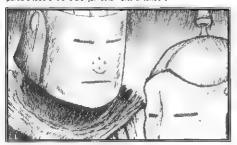
Une grande table en chêne trône au centre de cette pièce. Tout autour sont disposées 8 chaises avec de hauts dossiers. Il y a égale ment une épée suspendue au-dessus de la cheminée, mais elle est roullèe et émoussée et son fourreau est couvert de poussière. Il y a six gardes en train de se relaxer ou de jouer aux cartes.

12a et h. F.scaliers

Ces deux escallers dégagent une odeur déplaisante. Ce ui qui conduit au-dessus (a) exhale une odeur de chair en décomposition, comme s'il y avait prusieurs an maux morts à l'étage supérieur. L'escal er qui descend (b) sent très fort la moisissure et l'hum dité.

13. Salle commune

Cette pièce est utilisée par les gardes pour s'y reposer. Les tuyaux d'évacuation qui se trouvent dans le renfoncement donnent dans le partie située entre le Donjon et la Porte extérieure.



Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est très humide comme indique l'eau qui suinte des cloisons mois es

14. Puits

Leau du Donjon est trée du puits dans le coin de cette pièce Quatre seaux en curr mois, ainsi que les cordes qui y sont relièes, sont d'sposés près du puits.

15. Magasin

Pusieurs piles de bois humide sont entreposées ici

16. Аттитетіе

Cette pièce contient plus eurs râteliers d'armes, d'armures et de boucuers. Il y a au totai 16 arbalètes et 500 carreaux. Il y a également 12 cottes de mai les à manches longues, 9 boucuers, 34 épèes et 14 hacnes.

17. Cuisines

Les repas des gardes sont préparés dans cette pièce enfumée. De nombreux ustensiles de cuisine sont suspendus près du foyer. Trois domestiques travallent, mangent et dorment ici. Is sont tous trois couverts de graisse et ont la peau blême car is n'ont pas vui la umiè re du jour depuis bien longtemps.

S es aventuners pénètrent dans cette pièce, les serviteurs pongeront sous la grande table où ls se tapront en tremblant Les domestiques sont très malheureux de leur triste sort, mais l'faudra que les Puréussissent un Test de **Soc** pour qui is soient convaincus de sortir de sous la table et de les aider Ils ne souhaitent que s'échapper du château et ne se joindront pas à une éventue le

attaque contre la Porte Extérieure. Ils peuvent fournir des informations sur les autres pièces du Donion

Si les aventuriers ratent leur Test de **Soc**, les serviteurs resteront sous la table et ne feront rien pour gêner les PJ dans leur inspection du bât ment

Que e Test de **Soc** soit réussi ou non, les domest ques avertiront les personnages de ne pas ouvrir la porte du magasin (zone 18) « Non! N'ouvrez pas a porte, maîtres Vous a lez les fare sortir » S is sont questionnés au su et de ce 'Les', les serviteurs commenceront à marmonner une histoire de rats verts. « Ils sont très gros, avec de longues dents, et ils mordent » Ils tiennent habitue ement les rats éloignés en agitant une torche a lumée devant eux.

In y a également un mendiant dans le coin de la pièce — ses mains et ses pièds sont attachés par des menottes, et il porte une chaîne serrée autour de son cou. Cette chaîne est reliée à un fil mêtal que qui passe à travers le piafond jusqu'à la chembre du le eutenant Doppler (zone 22). Lorsque les aventuriers seront présents, ce fil se tenda brusquement, étrangant à demi le mendiant qui se mettra a gargouiller de façon grotesque pour retrouver sa respiration. Les domestiques expliqueront que Doppler emploie ce système pour les appeler, putôt qui une banale sonnette , mais ils refuseront de sortir de sous la table, à moins qu'un Test de Soe n'ait été réussi.

HILDA, HANS ET FRITZ --- 3 DOMESTIQUES



Comme tout le monde au château les domestiques ont été affectés par la Pierre Tous sont bossus et ont le corps tout tordu. Is ont également les doigts des mains très longs et très fuse.és

Les servite.rs sont décides à se battre pour s'échapper, mais ne seront pas prêts à prendre de trop gros risques. Pour les conva norse de compattre, l'un des aventuriers devra réussir un Test sous son Cd. Un autre Test sera nécessaire chaque fois que 'un d'entre eux sera touché, pour les empécher de fuir tous ensemble.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Ci FM Soc

4 30 20 3 3 6 30 1 24 19 22 24 29 19

Ages 34, 23 & 44 ans

Alignement Neutre

Compétences

Cuisine, Esquive

Possessions

Couteaux de cuisine (armes improvisées) Tablier en cuir (0/1 PA au Tronc et aux Jambes, devant seu ement)

18. Magasin

Cette pièce contient tout le ravitaillement du Donjon. Elle est égaement occupée par de nombreux rats verts qui sortiront en bande si quelqui un ouvre la porte sans torche à la main. Les rats attaqueront d'abord celui qui leur a ouvert la porte avant de s'égailler à travers la cuis ne, attaquant toute personne sur leur chemin.

Si le personnage qui ouvre la porte tient une torche, il verra se refléter dans la pénombre des dizaines de petits yeux rouges. Tant qu'une torche allumée sera tenue entre les personnages et les rats, ces demiers n'attaqueront pas, mais si elle est posée, ou que le porteur s'aventure trop loin dans le magasin, les rats le contoumeront et l'attaqueront par derrière.

24 RATS

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Ci FM Soc 4 33 0 0 1 1 30 1 - 14 10 14 14 -

Règles spéciales Leur morsure a 35% de chance de causer une plaie infectée

Mort sur le Reik

Le magasin recèle des tonneaux de nourriture et de bière. Certains ont été vidés par les rats, mais la majorité sont encore intacts et bien fertés un examen des murs révéiera quantité de fissures qui ont permis aux rats de penétrer à l'intér eur de cette pièce.

Deuxième étage

Cet etage abrite les chambres des gardes, du Sergent Kratz (ou Klinger) et du ...eutenant Doppler

19. Dortoir

Lodeur infecte, perçue initialement en bas de l'escaller, est presque oppressante à l'intérieur de cette pièce. Contre les murs sont aignés 16 its recouverts de couvertures brunes et en lambeaux. Au pied de chaque lit, il y a un petit coffre en bois, et une épée est suspendue au-dessus de chacune des paillasses. A tout moment, il y aura 4 gardes en train de dommir ci — leurs armures et leurs armes stant accrochées à côté de laur lit, Puisque leurs visages sont visibles, nouble zipas de faire effecture un Test de Peur à quiconque les regarders. Sils sont surpris, les gardes tenteront soit de se saisir de leur proprie équi pernent et de combattre, soit de s'enfurrir jusque armurene (zone 16) pour se procurer d'autres armes et armures.

L'odeur (qui ressemble à celle de la viande pourne) n'emane pas seuement des gardes, mais également des couvertures et des lits qui sont imprégnés de la purulence des dormeurs qui s'y sont succédes. Bien que cette senteur soit des plus déplaisantes, elle ne sera pas réellement insoutenable, sauf si quelqu'un retire les couvertures des its, auque cas es PJ devront réussir un Test de E s'ils veulent éviter de vomir pendant 1D4 Rounds.

Les petits coffres ne sont pas fermés à clé, et contennent des pièces d'équipement de rechange des gardes, plus l'équivaient de 2010 CO chacun, en monnaie diverse

20. Chambre du Sergent Kratz

Cette pièce est crasseuse et mal tenue, et l'odeur qui s'en dégage est même encore pire que celle du dortoir. La tête déformée et empa ée d un bouc (en feit celle d'un Homme-bête) est accrochée sur le mur Nord-Est. Cachée à l'interieur de la gueule, se trouve une Poton de Sons Sur la table de chevet, sont posés une carafe de vin agre, un gobe et en argent massif (valeur 18 CO) et un grand livre recouvert de cuir. Le livre cont ent des dessins innombrables d'armes d'hast, et décrit minutieusement les différences subtiles qui ex stent entre elles (Note. Dans WJRF toutes les armes d'hast sont considérées comme étant dentiques)

21. Salle de réunion

Le Leutenant Dopp er se sert de cette pièce pour transmettre ses directives aux Sergents Kratz, Klinger et Anderer En comparaison di reste du Donjon, cette pièce est presque agreable Des tapsseries barbées sont suspendues aux murs, et le tapis coloré n'a pas une seule tacne l'un table, au centre de la salle, est brillante et propre des domestiques détestent la nettoyer, mais c'est mieux que d'encour la colère de Doppler Les chaises sont toutes rembourrées confortablement, et les étagères abritent une sélection de livres sur nistoire de L'Empire et de ses religions. Hors de son contexte, elle semblerat apparten ria une personne cultivée et bien élevée

Les apparences, toutefois, peuvent être trompeuses. Quiconque jettera un cel dans l'aicòve, dernière le nideau, ne se fera plus d'illusions quant à a personnalité de Doppler Suspendu dans une cage en fer, se trouve un homme d'âge moyen (le man de Signd) dont la langue a été arrachee. Il a été torturé jusqu'à ses demières imites par Doppier, et ses deux bras sont brisés. La cage est bien fermée (DS 10%), et e Lieutenant transporte toujours la clé sur lui

22. Chambre du Lieutenant Doppler

Doppler se trouvera ici, à moins que l'alarme n'ait déjà été donnée La chambre est magn fiquement meublée, et le lit recouvert de peaux d'ours. A la tête du lit, il y a un cordon de sonnette, qui est relié au cou du mendiant dans la cuisine (zone 17). Si le cordon est tiré, le mendiant s'étouffera, et l'un des serviteurs v.endra voi ce que veut le Lieutenant. Mais si les domestiques connaissent la présence des aventuriers dans le Donjon, ils ne quitteront pas a cuis ne

Un coffre fermé à clé (DS 20%) contre le mur Est content des vêtements fantaisse appartenant à Doppler trois paires de chausses en cuir, trois chemises de soie et des sous-vêtements assortis en cuir Sous les habits, il y a un sac qui recêle un coll er en argent (valeur 50 CO) et une bague sertie d'un rubis (valeur 75 CO)

La Tour du Capitaine (zones 23-27)

Cette tour abrite les squelettes animés de l'ancien Capitaine de la Garde, Georg Hegel, et de 6 gardes. Le Capitaine est mort que ques mois auparavant et a été réanimé par Dame Margritte

23. Salle de garde

Quand les aventuriers ouvriront la porte, trois Squelettes pouss éreux se dresseront dans leurs armures de mailles en oques s' attaqueront toute personne qui n'est pas habil ée en garde iseuf Dame Margritte)

3 SQUELETTES

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 25 17 3 3 5 20 1 18 18 18 18 18 -

Règles spéciales Ne sont pas sujets à l'instabilité tant quils restent dans la tour , grâce à la Pierre Distordante employée pour leur évocation, ils ne sont pas sujets à la Stupidité : causent la Peur aux créatures vivantes , ont 35% de chance de causer des plaies inféctées

24. Hall d'entrée

Des tapisseries en lambeaux pendent aux murs, une épaisse couche de poussière recouvre tout, et de grandes toiles d'ara gnée pendent au plafond et sur les bords des meubles

Les restes moisis d'un repas ont été oubliés sur la table contre le mur. C'était le dernier repas du Capitaine Hegel avant sa mort, et i n'a jamais été retiré depuis

Des traces de pas conduisent de l'entrée de la pièce jusqu'à l'escalier

25. Puits

Il y a deux seaux en cuir rongé près du puts, et les murs sont recouverts d'une épasse couche d'écume d'un vert très vif 3 une source de umière est amenée au-dessus du puts, es personnages pourront distinguer un bon paquet de cette écume semblant se déplacer à la surface de l'eau. Le mouvement est causé par des remous souterrains, et cette "écume" est simplement une sorte de mousse naturelle, bien que d'une couleur un peu trop criarde.

26. Dortoir

Avant leur mort prématurée, et leur réan.mation qui a su v, les gardes de Hegel dormaient ici. Trois de leurs Squeiettes sont encore là, et attaqueront quiconque (autre que des gardes ou Margritte) pénétrera dans la pièce. Le dortoir contient trois il ts superposés avec des matelas moisis

3 SQUELETTES

M CC CT F E B I A Dex Cd int Cl FM Soc 4 25 17 3 3 5 20 1 18 18 18 18 18 18 -

Règles spéciales Ne sont pas sujets à l'instabilité tant qu's res tent dans la tour; grâce à la Pierre Distordante employée pour ieur évo cation, ils ne sont pas sujets à la Stupidité; causent a Peur aux crea tures vivantes, ont 35% de chance de causer des plaies infectées

27. Chambre du Capitaine

La porte de cette plece grincera fortement lors de son ouverture aiertant les occupants de la venue d'un éventuel intrus. À l'inténeur le Capitaine hiège lest assis sur une chaise recouverte de nombreuses toiles d'arragnée. Sa silhouette est assez vague. juste un re lef gris parmi les toiles brillantes. Comme les aventur ers entreront, il dira d'une voix rauque. « Qui ose entrer dans ma chambre sans se faire annoncer ? »

Hegel attendra une réponse avant de demander aux aventuriers de partir S'ils refusent, ou font mine de 'attaquer, i se évers brusquement dans un nuage de poussière aut le diss mulera comp éterment pendant 1 Round. Quand la poussière s'éclaircira, chaque personnage devra réussir un l'est de Sang-froid, ou fuir cette apparition fantomatque pendant 104 Rounds.

Comme Hegel se rapproche d'eux, les aventuriers distingueront es traits de ceign était autrefois son visage, et en seront paraiysés à moins de réussir un Test contre la *Peur* (ceux qui le ratent pourront réessayer de nouveau en début de chaque Round)

Sur une table reposent un gobelet en argent rempli de poussière (valeur 15 CO) et une carafe du même métal (valeur 30 CO) qui contient du vin aign. Le mobilier restant est un it poussièreux et un coffre contenant des habits mois si lin y a rien d'autre de valeur dans cette chambre.

GEORG HEGEL - SQUELETTE, EX-CAPITAINE DE LA GARDE



Georg Hegel était le Capitaine de la Garde du château, avant se mort accidentelle survenue 3 mois auparavant.

ne lu, a pas été permis de reposer en paix néanmoins, car Dame Margritte (qui ne fait pas entièrement confiance au Leutenant Doppler) a réanimé Hege en utilsant un sort lège de Evocation d'un héros-squelette mineur et une pincée de poudre "Distordante"

Maintenant, Hegel n'est plus qu'un sque ette qui fait cliqueter les mailles de son armure, ce qui ne l'empêche pas

d être totalement loyal envers Dame Mergritte, pu sque son 'existence' repose sur ses pouvoirs

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 56 56 4 4 11 45 2 40 70 40 60 40 30

Age Indéterminable !

Compétences

Bagarre , Coups assommants ; Coups préc s ; Coups puissants , Désarmement , Equitation — Chevel , Esquive , Langage secret — Jargon des batailles Spécial.sations — Lence de cavelene, Armes à 2 mains art culées et de parade

Equipement

Arba eta (P. 32/64/300 , FE 4 , Rch 1) et munitions ; Fléau d'armes , Epée bétarde (I - 10, D. + 11 , Casque et cagou e de ma les (2 PA à a Tête) , Chemise de ma lies à manches (1 PA au Tronc et aux Bras) Jambières de mail e (1 PA aux Jambes) , Bouc ler (1 PA partout)

La Tour de Garde (zones 28-30)

Cette tour centrale, dressée comme un pinacle isolé entre les Balles Intérieure et Extérieure, garde l'accès au pont qui rellie les deux parties du château III y a cinq gardes en faction (ci en permanence — i sin'autorisent personne à entrer dans la Baille Interieure, mais quiconque traverse dans l'autre sens (pour se rendre dans la Baille Exterieure) ne sera pas interpel é Dans le cas ou une bataile.

aurait lieu à la Porte Extérieure (zone 3), ces gardes será ent rempla cés par d'autres de la Ballie Extérieure (considérant que les effectifs restants sont suffisants), tand's qui la iraient eux-mêmes ten ri la Porte interieure, avant de fuir ou ils pourraient s' la étaient à eur tour submergés par les assail ants

28. Rez-de-chaussée

Le pont entre les deux bailes passe sous un passage voûté à ce niveau de la construction. Généralement noccupées, les deux pièces de chaque côté du passage abritéront chacune un garde (armé d'une arbaleta), dès que la larmé sera déclenchée.

A part quelques sacs et tonneaux (de nourriture, bière, huile, etc.), ces deux pièces sont vides

29. Premier étage

Cette pièce renferme les treu ls permettant de lever ou d'abaisser les ponts-levis Sud et Nord Comme le montre le Pian 22 les deux mortiés es plus larges de chaque côte du pont sont attachées à de ourdes chaînes. Toutéfois, les systèmes de treu ls n'ont pas ét de ourdes chaînes. Toutéfois, les systèmes de treu ls n'ont pas ét de ourdes chaînes. Toutéfois, les systèmes de treu ls n'ont pas ét de pour les actionners de proce lex , 4 gardes! sera nécessaire pour les actionner Malgré cela , i faudra compter 106 + 1 Tours de jeu (minutes) pour relever entièrement un pont-ievis. Cette pièce est également équipée de meurtrières — comme dans es plèces if des 3 grandes Portes. Dans le cas où le branle-bas de compet serait décrété, trois des cinq gardes en poste dans la Tour viendra-ent se posit onner ce

30. Deuxième étage — Armurerie

Cette pièce est équipée de pai lasses pour les gardes qui sont affectés à la Tour A moins que lalarme n'ait été donnée, les gardes seront tous ci — sort en train de dormir, ou de jouer aux cartes, ou de lutter pour s'entraîner, et cetera

Les rête ers d'armes contre es murs Sud et Nord contiennent 10 arba-étes, 50 tourdes ances (dest nées à être projetées par les meurt réres de l'étage inférieur), 300 carreaux d'arbalète, 10 boucliers, 10 cottes de mailles à manches longues, 10 cagoules de mailles, 10 casques compiets et 10 épèes ord na res

La Baille Intérieure

La Bai le intérieure renferme les résidences de la famille Wittgenstein et de ses domestiques i nigra pas de gardes dans cette partie du château , même la grande porte d'accès est inoccupée, à moins que les gardes de la Tour centra en alent reçui lordre de siy replier (par exemple is ila Porte Extérieure est attaquée).

Les Wittgenstein ne pensent pas que des intrus soient capables de pénétrer aussi ioin dans le château, mais même s cela était, le seul PNJ dont es agissements aura ent besoin d'âtre adaptés (par rapport aux descriptions de ce chapitre) est Dame Margritte, et encore seu ement si Doppler s'est charge de la faire prévenir.

Dès que les aventuriers pénétreront dans la cour de cette pertie du château leur regard sers attiré par le grand nombre d'oiseaux noirs à l'aspect maléfique qui tournent en cercle au-dessus de leurs têtes, et les scrutent du haut de leurs perchoirs, sur les toits de tous les bâtiments

Les yeux des oiseaux sembient bril er avec convoitise tandis qui ls su vent les déplacements des personnages les iront même jusqu'à sautuler sur le bord des toits ou des murs pour ne pas perdre de vue les aventur ers

En fait, ces oiseaux n'ont que très peu muté, ce ne sont que des corbeaux inoffensis au prennent simplement un grand interêt à tout ce qui bouge. Ils ne sont pas vraiment intelligents, mais il peut être intéressant de leur faire "surveiller" les PJ pendant un bon moment, avant que "un dieux s'envoie et penêtre dans un bât ment par une fenêtre ouverte par exemple — comme s'il aliait faire son rapport à que qui un qui serait à l'intérieur.

31. Volière

Etant à l'origine un solarium, les murs de ce bât ment sont pour a plupair en verre ,sauf le côte qui fait face à la mura le du château, mais le verre à pris des teintes verdâtres au fit des ans, et est au jourd hui mpossible de distinguer quoi que ce soit au travers.

Si les aventur ers s'en approchent ils entendront des chants méodieux d'oiseaux s'échappant de ce bâtiment b anchi à la chaux. Un examen plus détail le révélera que le badigeon de chaux est tout écaillé, et que le dôme est fendu de partout. A travers les vitres crasseuses, on peut tout juste distinguer les restes de grandes fougéres et d'autres plantes en pot.

Le solarium abrite aujourd nu 24 produits de croisements entre hommes et oiseaux — les cobayes es plus chanceux des experiences démentes de Dame Margritte Ce sont ces créatures qui chantent si mélod eusement, et de façon si incongrue, au beau milieu d'une jungle de plantes exotiques. Ces êtres qui étaient autréfois Humains, sont perchés près du dôme et regarderont es Pui d'un air affamé. Ces créatures ont des pattes et des ailes di oiseaux, mais leurs têtes et leurs corps — bien que pourvus de pec et de

plumes — sont indiscutablement humains.

Comme es aventur ers entreront, les hommes-o seaux sauti- eront avec exc tation sur leurs percho rs, attendant avec empressement d'être nourris. Dès qui ls réal seront que les personnages n'ont rien à leur donner, leurs chants se transformeront en une série de trilles et de cou cs discordants. L'un de ces êtres lle plus courageux) sautera sur le soi et viendra donner un coup de bec au personnage le plus proche. La créature peut être chassée, en agitant une arme ou simplement une main devant elle. Avec un cri angoissé, homme-oiseau en tégrera son perchoir, dioù il observera es aventuners d'un air interrogateur, en penchant sa tête de travers.

Toutes les tentatives pour commun quer avec ces créatures se solderont par des piel ements affamés et réprobateurs. Il y a un meuble fermé à clé IDS 10%) dans le coin Sud-Est, contenant des sacs de graines à oiseaux et une grande pelle permettant de les distribuer. Si cette noumture est éparp liée sur le sol les hommes-oiseaux se précip terront dessus gou ûment, en se battant entre leux pour avoir

accès aux tas les plus importants

Les Pune pourront pas communiquer avec ces créatures pendant ieur l'eppas' et, sitôt qui n'y aura plus de graines (après environ une diza ne de minutes), elles s'envoieront sur leurs perchoirs où e les commenceront à chanter de nouveau — en gnorant comp étement

ies personnages

La seu e façon pour es aventur ers d'obtenir des informations cons ste à attraper l'une de ces créatures, et à la forcer à parier Il est préférable de e fair et quand elles sont sur le so, mais ceci peut être tenté pendant qu'e les sont sur leurs perchoirs. S'approcher assez près d'un homme-oiseau, pour le saisir nécessite pour un personnage de réussir à grimper es 4 mètres d'intervallle qu'séparent les perchoirs du soit (il pourre ensuite bondir de perchoir en perchoir pui sque 4 autres mêtres es séparent les uns des autres), un jet réussi de l'doit également être fait à cheque Round, pour éviter de perdre l'équillore et de tomber sur le so. Si ce jet est raté, un Test de Fi permettra au personnage de se raccrocher au perchoir Cluel que soit e nombre daventuriers occupés à régier ce problème, es hommes-oiseaux feront de leur meux pour les éviter, se mettant hors d'atte nite dès qu'un personnage s'approche de trop près

D'un autre côté, une flèche correctement envoyée forcera ces créatures à coopérer. Elles ne sont pas accoutumées aux violences physiques, et préféreront négoc et plutôt que d'être blessées.

Même si les aventuriers parviennent à convaincre les hommesoiseaux de parler, il sin obt endront que peu de renseignements ut es. Ces créatures ne sont guêre plus que des perruches intelligentes, qui ont passé la majorité de leur existence insoucante à charter sur leurs perchoirs.

Toutefois, el es connaissent un peu e château et ses habitants, et peuvent être d'une certaine utilité pour les aventuriers, pourvui que les bonnes questions leur scient posées. Les nommes ciseaux sont fam iers de toute la zone qui si peuvent voir depuis le sommet du solarium (ainsi ils ne pourront répondre à des questions se rapportant à la Baille Extérieure, par exemple). Les réponses de ces êtres seront toujours très courtes et plutôt vagues, s'ils arrivent à se rappeler quelle était la question.

24 HOMMES-OISEAUX



Ces créatures sont e resultat de l'une des expériences de Dame Margritte Ces mutants a les, emplumes et pour vus de becs sont e produit de croisements success fsi entire des Humains et des oiseaux. Chacun d'entre eux possède un becircoch, des pattes avec des serres et des alles garnies de plumes, et bien que leurs corps et eurs têtes soient restés humains, ils sont recouverts d'un plumage aux couleurs très vives l'homme oiseaux peut être apparenté aux oiseaux d'interieur — perruches, mainates, canains et autres Leur taille var elégalement — certains ont les proportions d'un

Humain, mais a plupart sont grands comme un Haifeing

Les hommes-oiseaux parlent une sorte de Reikspie qui ieur est propre, et sont parla tement heureux dans leur cage pas si dorée que ça ils niont aucune envie d'en partir. Notez qu'ils ne pourraient pas se sauver bien ioin de toute façon i pu sque leurs a les ont êté

C'est Dame Margritte e le-même qui s'en occupe, et e le est très affectueuse avec ses am s'à piumes , elle eur a même attribué un nom à chaqui (ex , "Bleuet" "Joey", "Joii Bec" etc.) E le nourrit les hommes-o seaux chaque jour, et possede une clé qui ouvre la serrore de leur armoire à graines (voir c-dessus

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 3 10 10 2 2 4 88 1 68 10 10 10 10 10 10

Règles spéciales : L'attaque de bec des hommes-o seaux ne reçoit pas la pénalité normale des attaques sans armes

32. Potager

Ce coin de la cour a été amenagé, il y a plusieurs annéas, pour fournir un lopin de terre dans leque puissent pousser plantes égumes. Au ourdinui, es murs de 2 m 50 qui le délimitent sont recouverts d'étranges vir les vertes. A l'extrémité de chacune de ces vir es, une espèce de "main" à cinq excroissances verdâtres est accrocnée au mur à la manière d'une ventouse. Ces plantes donnent il mpression d'entités malignes tentant de s'extriper enterment du potager. Si un personnage s'approche de la porte fermée, ce le-cis ouvrira toute seule, révélant les plantations tordues et repoussantes qui ont envahi les leux.

Ce potager fourn ssait autrefois aux cuisines du château toutes sortes de égumes et de plantes. Ce qui y pousse au ourd hui semble plus susceptible de manger les intrus qui s'y aventureraient,

plutôt que de servir de nourriture

Il y a de nombreux types de plantes mutantes ci., certaines sont inoffensives, mais d'autres sont guidées par une étrange et maléf que intel gence. Les plantes noffensives ressemblent à des tomates artichauts courges et autres étrangement ét olés et boursoufiés. Entrelacées au mileu die les, se trouvent des vignes d'un vert blafard qui tenteront de salsir qui conque pénétrera dans le potager.

PROFIL D'UNE VIGNE

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

Les plants de vigne essayeront de s'entortiller autour des membres des personnages puis de les trer au centre du potager où une énorme gueu e affamée atteind de dévorer ses vict mess. Les personnages qui seront saisis par les vignes ne sub ront aucun dommage, mais seront tirés de 2 mètres par Round en d'rect on de la gueule. Les personnages peuvent se l'bérer en reussissant un Test de F, ou en coupant le plant de vigne une fois que le plant aura encaissé 4 points de dégâts, il sera tranché et tombera mo iement sur le sol. Il y a au moins 50 plants de vigne dans le potager, aussi en couper un ne mettra pas fin au problème pour autant. Dès qui une

vigne sera coupée, une autre tentera de se sais r du personnage. La seule manière pour s'en débarrasser définitivement consiste à détruire la queule du centre.

PROPIL DE LA GUEULE

M	CC	CT	F	E	В	- 1	Α	Dex	Cd	lert	CI	FM	Soc
0	50		5	3	16	30	1	-		5	-		

La gueule attend patiente et affamée ses viotimes. A ce momentlà, elle s ouvrira en grand, révélant ses deux rangées de dents vertes et son intérieur rempli d'une bila verdâtre. Les personnages qui auront été tirés sur une distance de 6 mètres seront à portée de morsure de la gueule (déterminez e Toucher normalement). Tout personnage réduit à 0 point de *Blessures* sera avalé au prochain Round.

La remise à outils

Une bicoque en bois délabrée complètement recouverte de vignes, se dresse dans le coin-Nord-Est du potager. Si les aventuriers perviennent à y pénétrer, ils ne trouveront que des outils de jardinage divers (sarcloir, bêche, fourche, etc.), une brouette et des pots en argier répandus sur le soi

33. Le charnier

Le milieu de la cour a été creusé en une fosse de 6 mètres de profondeur, et mesurant approximativement 8 mètres sur 5. Les bords de la fosse sont hérissés de piques dingées vers le bas. A trois mètres du fond, un entrelacs de barres de fer bloque la fosse, ces mêmes berres soutenant une gril en son centre Jusqu'à il y a environ une cinquanta ne d'années de cela, cette fosse Idans laquelle on peut également pénétrer par les cachots du château — voir page 86 et Plan 21 était utilisée pour enfermer la ménagene des Wirtgenstein — une collection d'animaux et de monstres étranges et mervei leux capturés dans la Grande Forêt. Plus récemment, toutefois, elle est devenue le dépotoir des expériences manquées de Margritte



La grille d'accès peut être atteinte depuis la cour par un passage en saille, et grâce à une passerelle en bois amovible. Celui-ci est généralement laissé à côté de la fosse, avec un crochet permettant de soulever la grille. Cluiconque jetera un œil dans la fosse, depuis le passage, remarquera des volutes de broui lard vert foncé, montant à travers les barreaux. Le fond de la fosse est indiscernable, du fait de ce brouillard, mais des sons inquiétants, tels que des plaintes et des gémissements, pourront être clairement perçus.

Tout personnage, qui entendra ces bruits, devra réuss r un Test de Sang-froid, ou ressentir des sueurs froides, et être parcouru de frissons incontrôlables à travers tout le corps. En termes de jeu, tous les pourcentages du PJ seront réduits de 10%, aussi longtemps qu'

entendra ces bruits

Si les personnages ouvrent la grille, ils verront une échelle qui disparaît dans le broullard. Les barreaux de l'échelle sont zébrés de rouge, et sembleront étrangement mous sous le pied, ainsi que froids et doux au toucher. Ceci n aura pas d'autre effet que d'inquiéter encore plus es joueurs.

Si les aventuriers descendent dans la fosse, ils distinguerant des formes grises et tordues avancer vers eux dans le brouillard. Des bras gris et desséchés sortiront des murs et du sol pour se tendre vers les personnages. Parm ces bras effrayants, des têtes hideuses et informes, qui se contorsionneront dans tous les sens, jailliront à leur tour des murs et du sol. Les personnages qui seront témoins de cette scâne devront réussir un Test de Sang-froid, ou remonter écheile sur le champ

Les créatures ont eté jetées ici par Margritte, après qu'elles eurent fini de servir pour ses expériences. Elles étaient tellement imprégnées de Pierre Distordante, qui au lieu d'y mourr, elles se sont mélangées en une espèce d'être monstrueux. Cet être attaquera tous ceux qui descendront dans la fosse, les saisssant de ses bras avides, tandis que ses multiples bouches gérmiront de façon horr ble

PROFIL DE LA CHOSE DANS LA FOSSE

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM So

Règles spéciales Chaque bras de l'entité possède 4 points de Blessures. Lorsqu'un bras est réduit à 0 en B, il est réabsorbé par les murs de la fosse La seule man àre de tuer cette créature cons ste à attaquer les murs. Si celle ast fait, un liquide gris, épa s et gluant comma de la b.le, s'en écoulera et la fosse commencera à frémir imperceptiblement. Une fois que son score de B sera réduit à zéro l'être sera parcouru de spasmes, le sol commencera à onduer et es murs à vibrer. Tous les aventuriers qui se trouveront dans la fosse pourront se sauver en remontant l'échelle conduisant dans la cour Les personnages auront trois Rounds pour sortir avant d'être piégés à l'intérieur de la créature quand elle s'effondrera sur elle-même. Les personnages ainsi piégés suffoqueront après un nombre de Rounds éga à leur. E plus deux. Ils pourront être extirpés vivants de cette masse informe, si leurs compagnons réussissent à infliger 10 autres points de Blessures à cette créature avant ce déla

Notez que la porte reliant la fosse aux cachots est clouée depuis Lautre côté (R.6, D.20)

La Tour Noire (zones 34-37)

Affreusement transformé par les mutations, Ludwig von Wittgenstein, le man de Dame Ingrid, vit dans une soitude qu'il s'est lumême imposée, à l'intérieur de cette tour sombre et lugulore. Les marches qui conduisent à l'entrée sont cassées et usées, et la penture de la porte est toute écalible. Si quelqu'un utilise le grand heurtoir en curvre pour frapper à la porte, un son sourd et profond se répercutera à travers tout le bâtiment. Quelques petites pierres et de la poussère tombercht de l'avant-toit, venant rebond risur la tête de ceux qui se trouvent en-dessous. A part ça, il n'y aura aucune réponse.

Depuis sa métamorphose, Ludwig a développé une aversion pour la lumière du jour, c'est pourquo toutes les fenêtres de cette tour ont été murées. Les personnages qui possèdent la Vision nocturn e n'auront toutefois aucune difficulté à percer l'obscurrié qui règne à

l'inténeur

34. Vestibule

Dés 'entree des aventuriers, le tapis noir de cette pièce semblera se sou ever et bouger, et quelque chose craquera sous leurs pieds comme si e sol était jonché de verre brisé. Des traces rouge foncé marqueront les emprentes de pas des personnages. Puis, tout d'un coup, le soi en pierre de la piece apparaîtra tandis que les centames de cafards qui le recouvriaient décamperent pour se mettre à l'abri

La porte qui donne dans la tour est également recouverte de ces nacces groullants, sa poignée devra en être débarrassée avant de

pouvoir être tournée

35. L'abreuvoir

Des cafards recouvrent chaque centimètre carré de cette pièce, à certains endroits sur une épa sseur de près de dix centimetres. En son mileu, se trouve un grand abreuvoir en métal dans lequel groui ent des millers d'insectes noirs. Parmi les cafards, on peut distinguer des millions de prétis œufs sombres.

ll y a un sea⊾ à côté de l'abreuvoir, mais il est également rempli de cafards. Si le seau est examiné de près, les personnages pourront distinguer un liquide épais et ambré (du miel) sur son rebord

Aussi ongtemps qui is resteront dans cette pièce, des cafards tomberont fréquemment du piafond sur les personnages. La plupart du temps, les insectes atterriront sur leurs vêtements ou leurs armures, mais que ques-uns passeront dans le cou d'un ou deux PJ une fois à l'intérieur des vêtements, les cafards se frayeront un chemn vers les parties es pus chaudes du corps — principalement les asse les et l'aine. Ceci est très génant, et les personnages infestés de cafards perdront 10 points dans tous leurs pourcentages. L'invasion de cafards peut éga ement venir du soi, les insectes grimpant le long des jambes des aventuriers pour s'introduire dans leurs bottes et leurs chaussures

Pendant qu'ils seront dans cette pièce, les PJ entendront de la musique en provenance des étages supérieurs. Tout personnage compétent en Musique reconnaîtra automatiquement l'instrument.

un clavec n



36. Salle aux portraits

Tous les meubles de cette pièce sont recouverts de cafards, bien que ces besticles soient largement absentes des murs et du plafond Il y a un meuble-bibliothéque qui contient de nombreux ouvrages de botanique (surtout sur les fleurs), et des traités d'art et d'architecture

Sur les murs, sont alignés les portraits des membres, passes et

présents, de la famille Wittgenstein

L'un montre Dame Ingrid (page 83), un autre Dame Margritte quand elle avait 10 ans, un troisième dépenit Gotthard (« frère de Margritte) à 12 ans, et un quatrième — sous lequel est inscrit "Chef de famille" — est celui de Ludwig lui-même

Le portrait de Ludwig est vraiment bizarre bien qu'il semble au premier abord tout à fait normal, il y a quelque chose d'étrange que en émane. Son pourpoint fait un rentiement sous ses asselles, comme s'il dissimulant des bras supplémentaires et sa peau est très brillante. Il y a également deux petites dents noires qu' dépassent des coins de sa bouche.

La musique est plus forte à cet étage, et elle est accompagnée d'une voix plaisante à entendre. Si les aventuriers décident de quitter la tour, plutôt que de monter à l'étage supérieur, faites en sorte que Ludwig descende l'escalier et vienne les accue li r (voir p.us oin).

37. Chambre de Ludwig

Ludwig passe le plus clair de ses journées dans cette pièce, à i re, ou encore à jouer du clavecin et à chanter. En pénétrant dans cette chambre (qui est aussi remplie de cafards), es aventur ers verront un cafard, de la taille d'un Humain, appuyé sur un tabouret et en train de jouer du clavecin à l'aide de ses membres antérieurs.

La créature porte une perruque poudrée et une paire de lunettes sur sa tête d'insecte. La chaîne d'une montre à gousset pend de son corps chitineux, et un mouchoir blanc en dentelle est repl è entre

deux plaques de son corps

LUDWIG VON WITTGENSTEIN --- HUMAIN, MUTANT



Bien qu'il soit nom nat vement le chef de famille, Ludwig n'est plus intéressé depuis longtemps aux intérêts des Wittgenstein II vit avec tous ses "amis", des millions de calards

Ludwig est un individultrès cultivé qui trouve un grand plais ridans la littérature, l'art et la sculpture. A la différence des autres membres de sa famille, il ne possède pas un caractère cruel et malveillant. Ludwig est véritablement une personne charmante, et aura une attitude bienveillante, presque paternelle, il adore

parler des sujets qui l'intéressent, comme l'art ou la philosoph e Malheureusement pour lui, Ludwig a été terriblement affecté par des mutations Chaotiques qui font qu'il lui est impossible de se

rendre dans la société normale, d'ou sa tristesse

Tout allait bien jusqu'à une dizaine d'années de cele, lorsqu'il commença à lui pousser une paire de bras fuseies et noirs, et des mandibules aux coins de la bouche. Sa peau se transforma gradue lement en une texture chitineuse, et vira au noir

En moins d'un an, il se métamorphosa en un cafard géant. Après avoir décrété qu'il préférait la compagnie de ses amis cafards à celle de sa famille, il encouragea les insectes à venir habiter dans as tour, et donna des instructions à ses serviteurs pour qu'ils les nourrissent.

quotidiennement

Ludwig regrette les agissements perpetrés par le reste de sa famile, mais il les met au compte de la malédiction des Wittgenstein « fout a commencé lorsque Dagmar von Wittgenstein — mon amère grand-père — a fait construire cet observatoire près de Grúnourg I est devenu obsédé par une étoile filante. Il n'a pas pu trouver le repos avant de se l'être appropriée. Quand cela fut fait, les choses n ailerent plus jamais bien pour nous Etrange, très étrange vraiment »

Ludwig est loin d'être satisfait de sa situation, mais il la supporte du mieux qu'il peut. Il adore jouer de la mus que, et cela ui apporte

du réconfort dans sa triste vie

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc

Règles spéciales La peau chitineuse de Ludwig lui donne une protection de 2 PA sur tout le corps, excepté la Tête

Age 60 ans

Alignement Neutre

Compétences

Aiphabétisation, Baratin, Chance, Chant, Charisme, Eloquence, Equitation, Etiquette, Héraldique; Histoire, Jeu; Musique; Sens de la répartie

Possessions

unettes, Perruque blanche et poudrée, Montre à gousset en or, Boîte de tabac à priser en or (valeur 25 CO)

Dès que les aventuriers entreront dans sa chambre, Ludwig s'arrétera de jouer, se tournera vers eux et leur sourra (ce qui aura comme effet de faire s'entrechoquer ses mand bules). « Ah 1 Des visiteurs de vous en prie, entrez et installez-vous confortablement. » Ludwig se alors de nouveau claquer plusieurs fois ses mandibules, et les cafards se retireront des meubles, révélant un canapé en velours et trois chaises « S'il vous plaît, ne soyez pas effrayés par mon aspect 1 y a si longtemps que je n'a regul de visiteurs. Dés rez-vous une poisson? »

Ludwig sautera de son tabouret pour sa diriger vers une table qui contient une carafe de brandy et six verres. Il versera un verre de brandy à chaque personnage, et leur officira des cigares et du tabac à priser qui prendra dans l'un des tiroirs de la table.

Ludwig sera très amical, et ne considérera pas comme étrange la présence des aventuriers dans sa tour Jouez Ludwig comme une personne aimable, qui est consciente de la ma édiction qui frappe sa famille, mais ne considère pas qu'ils sont fautifs

C'est un bon exemple pour montrer aux personnages que les mutants n'ont pas demandé à être ce qu'ils sont, et que ce sont en fait des victimes de la société, plutôt que le contraire.

Ludwig parlera avec plaisir du château et de ses hab tants, à moins qu'il ne soupconne les PJ de vouloir faire du mail à sa famille. Il causera art et philosophie, et sera avide de nouvelles récentes ayant trait à L'Emp re Il pourra fournir des renseignements sur l'histoire de se famille et sur son fils qui habite Middenheim (voir page 84)

S'il est attaqué, il semblera surpris mais ne tentera pas de se défendre autrement qu'en s'exclamant : « Pourquoi faites-vous ça ? Que mai vous ai-je donc fait ? »

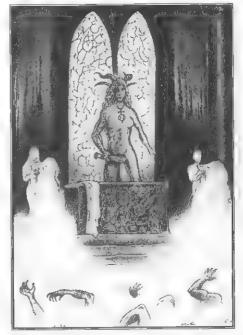
Le temple de Slaanesh (zones 38 & 39)

Ce bêtiment rectangulaire se dresse dans le coin Quest de la cour C'était autrefois la chapelle du château, dédiée au culte de Sigmar, et es aventuners pourront distinguer des frises sculptées dépeignant diverses scènes de la vie de Sigmar — la défaite des Gobelins et acquisit on de Gha-maraz, la défaite du chef des Teutognens, la batail e de la Passe du Feu Noir, le dernier voyage, et bien d'autres (voir LCI, pages 10 - 11). Toutes les frises ont été barbouilliées de peinture noire

Les portes en chêne cloutées du temple sont entrebâillées et, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit où les aventuners arriveront ici, ils entendront une étrange musique aux accords dissonants tandis qu'une légère fumée âcre et violette sortira par les portes au niveau du soi, evant de se perdre dans l'ar l'pur' de la cour. Avec la musique, les PJ percevront des bruits de rires et de réjouissances, comme si un rite paien se déroulait à l'intérieur.

38. L'intérieur du temple

Un immense double vitrail, situé au fond du temple, illumine l'intéfeur d'une étrange lumière rouge-orangée. Les scènes qu'il décrivait sont d'ssimulées derrière une épa sse couche d'une substance rouge et translucide. Devant le vitrail, à environ un mêtre de hauteur, se trouve une estrade sur laquelle est disposé un autel roctangulaire. Derrière cet autel, se dresse une statue qu' fait approximativement.



deux fois la taille d'un Humain normal. Le sol du reste du temple est entièrement recouvert d'une épaisse brume violette, au milieu de laquelle dépassent des membres et des morceaux de corps en train de se contorsionner lentement. Un escalier de bois, à droite de l'entrée, conduit à la tribune

Un orgue (que les PJ ne peuvent pas voir) joue un air lancinant qui met les nerfs à vrf. Dès que les avanturiers pénétreront dans le temple, chacun d'eux devra effectuer un Test de FM; ceux qui échouent succomberont aux effets de la musique, et commenceront à ganser lentement en s'abandonnant totalement.

on autre Test de FM leur sera autorisé, 4 Rounds plus terd, pour leur permettre de reprendre leurs esprits. Mais si ce second Test rate également, les personnages affectés ne seront alors libérés de l'emprise de cette musique compulsive qu'en étant littéralement trainés hors du temple, ou s l'orque (voir zone 39) est stoppé.

Ceux qui ont réussi le prem er Test ne seront pas affectés par la musique aussi longtemps qu'ils resteront dans le temple; mais s'ils sortent du bâtiment pour y re-rentrer par la suite, ils devront de nouveau tester leur Volonté

La fumée violette se déverse de deux grands encensoirs, disposés de chaque côté de l'autel. Elle s'écoule sur l'estrade pour submerger le sol du temple sur une hauteur de 50 cm.

Les encensoirs sont en argent, et sont tenus par des statues du même métal représentant un homme et une femme nus (valeur : 250 CO chaque ; 250 points d'Encombrement chaque)

Cette furnée est une drogue euphonsante, qui commencera à affecter les aventuriers après 2 minutes (20 Rounds) passées dans le temple.

Tous les personnages qui passent plus de 20 Rounds à l'intérieur du temple devront effectuer un Test de E ou succomber aux vapeurs.

Les personnages affectés se sentiront le cerveau vide, et auront toutes leurs caractéristiques de pourcentage réduites de 20%. Si l'une de ses caractéristiques venait à être réduite à zéro ou moins, le personnage en question ne serait plus en mesure de faire quoi que

ce soit sauf s'asseoir sur le sol, et se mettre à nre bêtement, les yeu, grands ouverts fixes dans le vide. Il ne pourra pas se déplacer, à moins qu. ne soit remis débout par l'un de ses compagnons, et conduit par la main , if s'assiéra de nouveau à la moindre occasion.

Le personnage affecté sera capable de se défendre s'il est attaque, mais ne pourra entreprendre aucune autre action, à moins quil ne soit constamment tenu par un autre personnage, qui lui dictera plusieurs fois les mêmes instructions en une phrase très courte et avec des mots simples

Les effets de la fumée durent 1D3 heures.

Les corps allongés sur le sol sont ceux d'une douzaine de héèles, hommes et femmes, tous habillés de robes bigarrées qui exposent leur flanc droit

Leurs visages et les parties visibles de leurs corps sont couvertes d'un maquillage très épais, dans une large gamme de couleurs dis-

cordantes et de mauvais goût.

s ne portent aucun signe visible de mutations, mais l'extrême décheance de leur habillement et de leur comportement atteste la profondeur de leurs rapports avec le Chaos. Certaines de leurs robes sont ornées d'un symbole qu'un personnage, compétent en Théologie, et qui réussit un Test de latt, reconnaîtra comme étant celui du dieu du Chaos S'aanesh

Ces gens sont des serviteurs mais aussi des proches parents des Wittgenstein et passent leur vie ici, dans un état d'extase perpétuel

Les adorateurs sont tell'ement impliqués dans leurs diverses activités, qui les ne s'apercevront même pas que les aventuners se fraient un chemin au milleu de leurs corps vautrés et alanguis. Ils ont tous un recard d'stant et ne s'apercevront de rien ni de personne

S fes personnages tentent d'interroger l'un d'entre eux, ils n'auront aucune espèce de réponse, à moins qu'ils ne prennent l'individu en question en poids et ne se mettent à le secouer brutalement en concluant par pusieurs claques bien senties.

Cec fait, advateur n'aura pas d'autre réaction que de se mettre à danser evec ce ui qui vient de le molester Même des menaces de vioience n auront sur lui aucun effet; l'adorateur ne répondra qu'en nant bêtement et en murmurant des phrases à peine intelligibles sur e fait que la souffrance et le plaisir ne sont qu'une seule et même chose

Aucun Profil n'est proposé pour ces adorateurs de Slaanesh, pu sque I est impossible pour les aventuriers d'interagir avec eux de quelque manière que ce soit.

Si les aventuriers se d'rigent du côté de l'estrade et de l'autel, les personnages compétents en Connaissance des Démons commenceront à ressentir une sensation bizarre — rien de précis, juste un mauvais pressentiment. L'autel rectangulaire, comme le temple luimême, étant autrefois décié à Sigmar, mais il a été profané et re-

Comme les aventuriers s'approcheront de l'autel, ils s'apercevront que e bas-reief du dévant, qui montrait autrefois Sigmar en train de brandr son marteau, a été détérioré, et qu'il brandit maintenant que que chose de très différent.

consacré au culte de Slaanesh

Dernère l'autel profané, se dresse une statue en bois (qui fait dans es 4 mètres de haut), représentant un humanolide qui est à la fois mâle du côté droit et f'emelle du gauche. Deux paires de cornes encadrent le visage à l'ovale parfait, et une cheveluire bouclée tombe sur les épau es de la statue. L'ensemble dégage une impression de beauté à la fois subl'ime et perverse qui est très troublante.

Les personnages qui possèdent la Compétence Théologie réaliseront, sur un jet de lint réussi, qu'il s'agit d'une représentation du dieu du Chaos Slaanesh

Dès qu'un personnage posera le pied sur l'estrade, un cri perçant retentra dans l'air et une silhouette de taille humaine s'élancera par dessus la statue, accompissant un double saut périlleux avant d'atternr en pos tion accroupie, prête au combat, devant l'autel

Tout personnage assistant à cette scène devra réussir un Test de Sang froid ou être saisi de peur — incapable d'agir jusqu'à ce qu'il réussisse enfin un Test de Q (1 peut faire une tentative par Round). La créature est une Démonatite, un démon mineur de Slaanesh

Si vous êtes prêt à ce que les joueurs découvrent la pièce où la Pierre D stordante était entreposée (voir page 87, d'abord 1), vous pouvez leur permettre de soupçonner quelque chose d'étrange à propos de l'autel sur une Recherche réussie. Un examen plus détaite révélera que l'autel est construit sur un socle très mince, et qu'il y a un interstice entre les deux éléments. En fait, 'aute dissi mule une volée de marches qui descend sur une dem-douzane de mêtres et débouche dans une pièce secrète (voir *Les cachots*). Toutefois, l'autel ne peut être déplacé qu'en tournant une part e du bas relief — située au centre exact, derrière l'autel.

DÉMONETTE - DÉMON MINEUR DE SLAANESH



Les Démonettes sont décrites en détais dans le futur supplément de WJRF Les Royaumes du Chaos.

La Demonette mesure 1 m 50 de naut, et possède une peau blanche avec des yeux vert-fonce, grands comme des sou-coupes. Son visage et sa silhouette ressemblent à ceux d'une femme humaine excepté que les extrémités de ses bras se terminent par des pinces de crabe qui claquent et se referment avec un brutt sec dès qui elle bouge. Elle possède egalement une quieux parapacomée.

Elle tentera d'engager la conversation avec es personnages tandis qu'elle manosuvera pour s'approcher suffisamment près et pouvoir utiliser son sort de *Complaisance* sur l'aventuner e p us proche tvoir ci-dessous). Sa conversation portera sur des questions du genre « Pourquoi vous ne dansez pas ou vous ne vous réjou ssez pas? » « Pourquoi avez-vous l'air si sinistre et si ma heureux ? » ; « Vous devriez vous réjouir plutôt que de prendre cet air constipé. » S elle est attaquée, elle chercher à tuer son assailant avec 2 attaques ce griffes et 1 attaque caudale. La Démonette n'a aucune env e de mounr, et elle disparaitra dans un nuage de fumée rosâtre lorsque son **B** sera réduit à 15 ou moins

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 57 42 4 3 28 60 3 89 89 89 89 89 89 89

Règles spéciales : La Démonette cause la Peur chez es créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Elle est immunisée contre les effets psychologiques, excepté ceux causés par les Démons majeurs et les divinités, et ne peut être forcée à quitter e combat, sauf par de tels êtres. Elle hart les adorateurs de Khorne et sera suette à l'Instabilités : elle sort du temple

Points de Magie 4

Magie La Démonette ne connaît qu'un seu sort Complaisance — un sortilège qui est réservé aux adorateurs et aux créatures de Slaanesh. Ce sort est détaillé ci-dessous

Complaisance

Niveau de Sort 1 Points de Magie 3 Portée Toucher Durée 24 heures

Composants : Symbole de Slaanesh

Ce sort prend effet sur la première creature que la Demonette touche après l'avor incanté En combat, a Démonette doit réusair. In Toucher — avec les 20 habituels pour le combat sans arme. La victime a le droit de tenter un Test de FM pour resister au sort et, si elle le rate, elle entrera dans un état serein et euphonque pendant 24 heures. La victime devient sujette à la Stupidité, mas sera sensible à toute instruction ou suggestion (non-suicidaire), pour peu qu'elle puisse pénétrer dans son cerveau, embrumé Les individus en état de Complaisance ne se déplaceront que 50% du temps et, quand ils le feront, ce sera au maximum à la mortié de leur vitesse Normale. En situation de combat-tra que 50% du temps et, du sont de la marquerent pour se défendre), et même alors toutes ses Caractéristiques seront dim nuées de motié.

39. Tribune

Un escalier conduit jusqu'à la tribune du premier étage, qui est bordée d'une baustrade en bois de un mêtre de haut. La tribune est vide, excepté un orgue à l'aspect vraiment étrange — la source de la musique que l'on entend dans le temple.

Personne ne joue de cet instrument, qui est constitué de différentes essences de bois colorés, mais il continue à produire sa mystérieuse musique, apparemment de son propre chef

Les tuyaux de l'orgue sont peints de diverses couleurs criardes, et la plupart d'entre eux possèdent une tête animée à leur sommet qui 'chante' es notes qui sont jouées

es touches du clavier sont colorées alternativement en rouge, aune et b.eu, et bougent seules comme les pédales et les registres Chaque registre est orné d'une tête d'enfant sculpté; comme les têtes au sommet des tuyaux, elles sont animées et sourriont et feront des grimaces aux personnages quand ils s'en approcheront

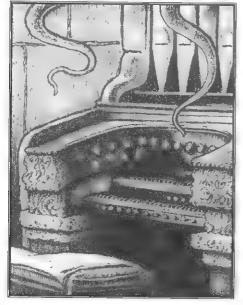
Quiconque touchera un registre sera mordu par une tête (IFO — dommages modifiés par un éventuel gantelet et l'Endurance de la vict.me) Après avoir mordu, la tête léchera le sang s'écoulant de son menton et semblera contente d'elle

La seule façon de stopper la musique consiste à détruire l'orgue. Il compte comme une cible Inerte, mais s'il est attaqué, il se mettra à jouer dans une cacophonie insupportable, et les PJ devront alors réussir un Test de FM pour éviter d'être submergies par le bruit.

Ceux qui échouent à ce Test tomberont sur le sol, en se contorsionnant et en se bouchant les oreilles, et seront incapables d'accomblir une quelconque actron pendant 1D3 Rounds — durant cette période, ils compteront comme des cibles *linertes*. Après trois autres Rounds, ils pourront enfin se remettre debout, mais seront complètement sourds pendant 1D3 heures.

Pendant ce temps, des tenlacules sortiront de quatre des tuyaux de l'orgue, et se mettront à serpenter en direction des assaillants de 'nstrument

Chaque tentacule essayera de s'enrouler autour d'un personnage, pour enserrer en lui infligeant ensuite l'équivalent d'un coup de F1 par Round au niveau du Tronc (Attaque par constriction)



Les armures de plates comptent comme protection norma e contre ce genre d'attaque, mais les armures de cuir et de ma lles ne donnent aucune protection, et ne doivent pas être pr ses en compte dans le calcul des dommages

Tout personnage réduit ainsi à 0 en B sera enlevé par le tentacuie et attire inexorablement à l'intérieur de la tuyauterie. Ce processus prendra 4. Rounds, et le personnage pourra être ibèré durant cet intervalle de temps par un de ses compagnons qui tranchera le tentacule — chaque tentacule dispose de 3 en E et compte comme une cible *Inerte* quand elle tient une victime.

Un tentacule sera tranché par un coup qui lui inflige un minimum de 4 points de dégâts à la fois. Tous les coups inférieurs à 4 points de dornmages n'auront aucun effet.

Si le tentacule n'est pas tranché dans les 4 Rounds, la vict me sera tirée à l'inténeur d'un tuyau, jusqu'à ca que seule sa tête dépasse La tête commencera à chanter immédiatement, ayant été absorbée par l'instrument démonaque

PROFIL DE L'ORGUE DU CHAOS

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

Ces scores concernent l'orgue proprement dit — comme i est précisé ci-dessus, les 4 tentacules disposent chacun de 3 points d'Endurance, et ne peuvent être tranchés que par un coup qui leur inflige un minimum de 4 B

Les quartiers des domestiques (zones 40-46)

Ce bâtiment jouxte celui des quartiers d'habitation et abrite les domestiques chargés de leur entretien

DOMESTIQUES -- HUMAINS, MUTANTS

Ces serviteurs sont fidèles et loyaux envers la familie Wittgenstein et n offriront aucune aide aux aventuriers

Bren que personne n'en parle, les domestiques font en fait virtuellement partie de la famille. Ils sont tous apparentés avec les membres les plus anciens des Wittgenstein, du fait de 'isoiement forcé dats lequel tous sont tenus depuis des années.

C'est pourquoi il existe une ressemblance marquée entre ces domestiques et les serviteurs portent la marque di Chang pare

Wittgenstein Tous ces serviteurs portent la marque du Chaos sous une forme ou une autre. La plupart de ces mutations sont mineures — maigreur anormale, bec d'oiseau, pattes d'oiseau cou allongé, et ainsi de suite

Pourtant certains d'entre eux portent des marques bien plus horribles ; des détails vous sont fournis dans le texte

Les domestiques ont à s'acquitter d'un certain nombre de tâches — nettoyer (occasionnellement), cuisiner, servir les Wittgenstein soigner les châts-mutants de Dame Ingrid, procurer des sujets à Kurt von Wittgenstein, le taxidormiste dément, et cetera

PROFIL MOYEN DES DOMESTIQUES

3 39 20 2 3 6 49 1 24 30 25 30 38 20

Compétences

Cuisine, Esquive

ossessions

Tous les domestiques portent une livrée à l'ancienne mode, nuancée de différents verts, et ornée des armoines des Wittgenstein is ne portent aucune arme sur eux mais, dans le cas d'un combet, ils s'empareront de la première arme qui leur tombera sous la main improvisée ou non.

Rez-de-chaussée

40. Vestibule

Des peintures décolorées sont accrochées aux murs de cette pièce. Ces tableaux datent d'une époque ou le château était encore un endroit prospère, et montrent les bâtiments en ruines de la Baille Extérieure quand ils étaient encore intacts.

41. Office/Réfectoire

C est ici que les serviteurs passent leur temps quand ils ne sont pes occupés à satisfaire es besoins de la famille. Il y a deux domestiques dans l'office, en train de raccommoder des vêtements et d'astiquer des paires de bottes. L'un d'eux a une tête d'épingle et il est sujet à la Stupidifé. L'autre a une tête en pointe, et trois yeux en son centre, si est dérangle il demandera aux aventuriers ce qu'ils font à et tentera de donner l'alarme s'ils lui paraissent menaçants. Le comest que à tête d'épingle restera simplement assis, inconscient de de qu'il printuire, s'il est attaqué tirez sur la table de la page 71 de WJRF pour voir sa react on

42. Cuisine

Les repas des occupants des quartiers d'habitation sont cuisines ici, par Grundar, une mutante monstrueusement obèse pourvue de infécules jambes courtes, assistée per Boirs, un mutant qui a une peau transluc de et pas de nez du tout. Grundar marche en se dandinant de façon comique dans la cuisine, en "roulant" d'un côté à lautre comme el e peut (Mt). Elle dégage egalement une puanteur horrib e qui émane de son corps par vagues, quiconque se tenant à moins de 2 métres d'ei e devra réussir un Test de E ou voir ses CC et CT réduits de 30%. Ces effets cesseront aussitôt que le personnage concerné s'é o gnera de l'obèse Grundar, qui possède un langage aussi fieur que la reste de son personnage, ordonnera aux aventurers de sortir de sa cuisine, demande qui sera agrémentée d'un chapeat de propos orduners.

L'absence de capac tès oifactives de Boris lui permet de travailler avec Grundar sans problemes. Son épiderme translucide obligera tous ceux qui ne "ont jamais vu auparavant à réussir un Test contre la Peur, ou à se retrouver pétrifiés sur place pendant 1D3 Rounds Lorsque les aventuriers pénétreront dans la cu sine, Bons se tiendra caché entre a chem née et le mur. Il bondira hors de sa cachette et tentera de surprendre les personnages si un combat s'engage

43. Magasin de vivres

Cette plèce contrent de nombreuses réserves de nourriture — des tonneaux, des sacs de grains et de fanne, des légumes, de la viande sa éle, etc. Contre le mur Ouest, pendent des carcasses de moutons et de bétai, du gibler et le cadavre d'un villageois.

44. Patio

Une vue superbe sur le Reik peut être obtenue à partir de cette zone qui re le les quartiers des domestiques à la salle de banquet.

Quatre ruches sont alignées sous le mur d'enceinte. Si les PJ dérangent leurs occupants de quelque manière que ce soit, ils seront attaqués par une nuée d'abe lles mutantes qui jailliront des ruches.

ABEILLES MUTANTES

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 33 0 1 1 5 10 5 - 89 5 89 89 -

Règles spéciales A cause de leur mutation, ces abeilles ne sont pas sujettes a la Stupidité, mais elles ont Peur du feu. L'aiguillon de ces nisectes a 25% de chance d'infliger des blessures qui s'infectent

S es abelies sont écartées, les personnages seront en mesure de retirer 1D6 livres de miei des ruches. Chaque livre de miel — si elle est consommée à petite dose et quotidiennement — est suffisante pour immuniser un personnage contre le venin voir WJRF, page 82) pendant 1 mois

Premier étage

45. Dortoir des serviteurs

If y a 13 lits dans cette piece, ainsi que 4 domestiques en train de se reposer. Les domestiques seront indignés d'être derangés et is insisterant pour que les personnages quittent leur dortoir Toutefois lis ne combattront que pour se défendre. Ils n'ont pas d'argent

46. Chambre de Slurd

Slund, le maître d'hôtel, reside dans cette pièce, quand in n'est pas assoupi dans la salle de banquet. La chambre est rempie, jusqu'à hauteur des genoux, d'immondices — toiles d'araignée, sous-vêtements sales, restes de repas, et ainsi de suite. Elle n'a jama s'êtenettoyée depuis des iustres, et c'est comme ça que Suria la préfère. S'ils ont le courage de fouiller dans ce tas de détritus, les PJ trouveront un collier en or (valeur. 90 CO) et une seule boucle d'orer le du même métal (valeur. 20 CO).

Les quartiers d'habitation (zones 47-59)

Ce bâtment est celur où vivent Dame ingrid, sa file Margritte et son fils Kurt. Il y a également Ulfhedner le Destructeur, un Guerner du Chaos orginaire de la Grande Forêt, qui est actue ement en vis te chez les Wittgenstein

La porte d'entrée

Deux grands battants en chêne, décorés d'arabesques an fer, permettent l'accès à la grande salle depu s'la cour , cette porte est fermes (mais pas à clé). Un heurtoir en curvre dont e marteau a la forme d'une tête de Démon est installe sur chaque battant à hauteur des yeux. Si les aventuriers en utilisent un pour frapper à la porte, Slurd wiendra leur duvrir, sinon il restera endorm sur sa chaise.

47. Salle de banquet

Cette grande salle contient una immense table dont es couverts sont déjà installés pour un somptueux repas. Sur es murs, sont accrochées de nombreuses lanternes pouss éreuses qui llum nent les portraits des membres passés et présents de la fami. e Writtgenstein. Deux immenses escaliers en acajou mass fi conduisent à un balcon où l'on peut distinguer des bannières de bata le déco prées et plusieurs amures de plates complètes. Entre les deux esca ers, un autre, plus étroit, mêne aux cachots (page 85), situés sous la se e

Le plancher est constitué de lattes en chêne Comme I y a ben longtemps qu'il n'a plus été briqué, i est aujourd hui couvert de

poussière et de taches graisseuses

Le repas servi est vieux de plusieurs semaines des moisissures grises et vertes recouvrent toutes es assiettes et es plats, et le vin pétille dans les verres. Les couverts et les assiettes sont cependant

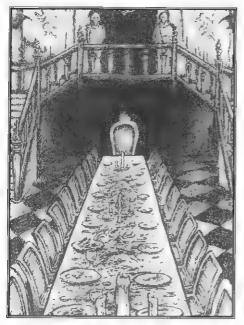
en argent, et l'ensemble vaut la bagatelle de 150 CO

Slurd, s'il n'est pas venu répondre à la porte, sera diss mu e derree l'un des escaliers. Une fois que les aventuners auront penètre
dans la salle, il se raclera la gorge et sortira de sa cachette pour leur
demander ce qu'ils veulent. Il ne montrera aucun signe de surprise
devant ses "visiteurs", et fera de son mieux pour es mettre à aise
en leur montrant la table servie. « Faites comme chez vous, mesdames et messieurs. Vous devez être affamés après votre voyage.
Servez-vous, et ensurte je vous montrerai vos chambres. Vous aurez
juste à actionner la sonnette sur la table. »

Après avoir fini son petit discours de bienvenue, i repartira en botillant s'installer sur son siège derrière les escalers, ou il se rendor

mıra aussi seç

Si les PJ's approchent de lui par la suite, il se levera et eur répetera à quelques mots près, ce qu'il leur avait déjà dit. Si son offre de nourriture est refusée, il les conduira jusqu'à la chambre d'am (zone 55



SLURD - HUMAIN, MUTANT



Surd est un vieux domestique des Wittgenstein. Il a au mons 90 ans, mais personne ne consaît véritablement son âge exact, et lui moins que quiconque. Tous ceux qui le connaissent peuvent dire qu'il a toujours été là, aussi loin que remontent leurs souvenirs, et qu'il a toujours été vieux

Sturd a les cheveux gns, et la peau du visage ridée à la manière d'une vieille pomme desséchée. Il marche le dos voûté, la tête toujours courbée en direction du sol. Sa voix est chevrotante, et il a

habitude de pencher la tête sur le côté quand il parle. Sa main gauche s est transformée en une grosse serre d'orseau, aussi il la garde dissimulée à l'intérieur de sa poche autant qu'il le peut ; mais, s'il est attaqué, il l'util sera pour griffer le visage d'un adversaire.

Surd est également complètement sénile, il ne sera d'aucune utité pour les PJ, ne sechant que répéter quelques actions ou formu es définissant son travail de maître d'hôtel — les habitudes d'une vie entière meurent difficilement, même lorsque ce qui les motivait a disparu depuis longtemps

M CC CT F E B I A Dex Cd Int C1 FM Soc 3 34 20 2 2 4 12 1 14 20 20 56 60 12

Compétences

Esquive , Etiquette , Héraidique

Règles spéciales Slurd peut attaquer avec sa "serre" sans encourr les pena ités normales du combat sans arme

Possessions

Livrée de maître d'hôtei, tâchée et poussiéreuse , Cravate jaune et passée

Il y a huit petrites tables, réparties un peu partout dans la selle, sur lesquelles sont posés tout un assortiment d'objets hétéroci tes un téléscope, une loupe, un sablier, un miroir à main, et cetera

Les pentures montrent divers membres de la familie, remontant jusqu'à 250 ans en arrière. Elles sont positionnées en suivanti jordre chronologique, les plus anciennes étant accrochées sur le mur Nord, et les plus récentes, qui représentent les membres actuels, sur le mur Sud. La salle de banquet constitue d'ai leurs le décor de toutes ces pentures.

Les plus anciens tableaux dépeignent des gens au port noble. habillès de vêtements gracieux, et rayonnant pour la plupart d'un sentiment de bien-être et de santé. Les portraits suivants iceux qui datent des environs de 2402 — après que Dagmar soit revenu avec la Pierre) montrent une certaine pâleur affectant le teint des sujets, et les premiers signes de dégénérescence (dûs aux rapports consanguins). Les portraits les plus récents (environ 50 ans en arrère) sont enveloppés d'une atmosphère sinistre et les sujets semblent irradier une aura maléfique. Ces dernières peintures sont troublantes à plus d'un titre leurs yeux semblent suivre le moindre déplacement des personnages dans la salle. Personne ne verra véritablement les yeux en train de bouger, mais quiconque observera plusieurs fois de suite le même tableau remarquera un détail qui s'est modifié imperceptiblement -- un portrait qui souriait précédemment fronce maintenant les sourcils, ou bien une tête qui était tournée dun côté regarde maintenant dans la direction inverse. Ce qui est peut-être encore plus troublant, ce sont ces objets qui étaient dans la saile, et qui n'y sont plus tout d'un coup, alors qu'on les retrouve dans une peinture où ils n'étaient pas avant ! Ceci se passe également en sens inverse, et un éventail tenu par une dame disparaîtra du tableau pour se retrouver sur une des petites tables. Notez qu'une fois encore, personne ne verra ces changements se produire, seus les résultats pourront être observés.

Les deux grands escaliers en acajou craqueront et gémiront dès qu'un personnage les empruntera, comme quelqu'un qui souffiriait mille maux. C'est comme si ces escaliers étaient vivants, et se plaignaient qu'on leur marche dessus

Le petit escalier qui descend, bien que ne produisant aucun bruit étrange, sent la vieille sueur. Cette odeur provient des cachots du sous-sol, et sera de plus en plus forte au fur et à mesure que les aventuriers s'en approcheront.

Entresol

48. Le balcon

Il y a quatre amures de plates complètes disposées sur le baicon. Les visières de leurs casques sont toutes relevées et on peut y apercevoir un visage humain qui regarde fixement devant Liu. Un exemen plus détaillé des quatre visages les fara apparaître très vivants comme s'il s'agissait de véntables personnes qui étaient enferméas dans ces armures.

En fait, chaque armure renferme vraiment un cadavre qui a été au préalable embaumé. Bien que ces gens soient be et bien morts les aventuniers n'ont pas besoin de le savoir. Au contraire, les cadavres auront l'air de cligner des yeux lorsque les personnages passeront devant, par exemple, mais jamais quand ils seront examinés de prés

Les murs sont décorés de nombreuses bannières en lambeaux, la plupart datant des années 1980, lorsque cette partie du Re kland était le théâtre de nombreuses batailles opposant es forces de l'mpératrice Margaritha à celles des nombreux prétendants du Talabecland

La majorité de ces bannières sont extrêmement frag les et usées jusqu'à la corde, et tomberont en poussière si elles sont touchées

Quiconque s'approchera de l'escalier central, qui conduit au premier étage, entendra des chuchotements et des murmures en provenance du niveau supérieur (voir zone 52)

49. Atelier de taxidermie

Le plus jeune frère de Margritte, Kurt, a récemment emménagé ici, pour pouvoir passer plus de terrips a travailler à son passe temps afravailler à son passe temps favon — la taxidermie. Lorsque les PJ pénétreront dans cette pièce, ils pourraient bien le prendre pour l'une de ses œuvres !

Des animaux empai lès ornent les murs de cette pièce : il y a des specimens de cerf, de loutre, d'ours, de divers volatiles et de petits mamm feres, ainsi que des hommes-ouseaux, des Hommes-bêtes, des mutants et même des Humains II y a un établi au milieu de la pièce, et une table accosée sur laquelle sont posés divers outils de taxidermiste — des sca-pels, de la bourre, des cuvettes et des tyaux pour d'amer des liquides, et bien d'autres objets

Assis sur une chaise, contre le mur du fond, se tient le corps d'un immain d'âge mûr fumant la pipe, installée dernère la porte, se trouve le corps d'une jeune servante pour laquelle Kurt avait un certain penchant, le spèc men banolé d'un homme-oiseau est fixé à un per-

choir suspendu au plafond

Il y a également deux mutants et deux Hommes-bêtes. l'un des Hommes-bêtes a une tête de porc, l'autre une tête de bouc, les deux sont empaillés dans une position de combat, face à face. L'un des mutants est couvert d une fourrure verte, et l'autre possède quatre bras. Le dernier mutant se tient debout, non loin de la porte, et affiche une certaine ressemblance avec les membres de la famille Wittgenstein, ce qui n'est pas surprenant puisqu'il s'agit de Kurt, le pius jeune f ls de Dame Ingrid

Lorsque es PJ entreront, Kurt restera simplement là sans bouger, à observer ce qu'is font. La seule façon pour les aventiuriers de voix qu'il est toujours vivant est de l'examiner de près ou de le toucher Si ies personnages touchent l'un de ses "amis", Kurt les attaquera comme un fou funeux jusqu'à ce qu'ils quittent la pièce, mais ne les poursuivra pas au dehors. S'il est touché, Kurt parlera aux PJ, et leur offfira de faire d'eux ses "amis". Si l'un d'entre eux accepte, Kurt ira jusqu'à la table où sont posés ses outils et invitera le personnage à s'allonger sur son étabi.

the government

KURT VON WITTGENSTEIN - HUMAIN, MUTANT



Kurt est complètement fou, et passe tout son temps à embaumer et à empailer des cadavres. Il se moque de ce qu'ils peuvent être : pourvu que le sujet soit mort, Kurt prendra un grand plassir à le préserver des rijures du temps, pratiquant ainsi l'art que lui a enseigné son grand-père. Même lorsque le spécimen n'est pes tout à fart mort, il n'hésite pas à le traîner jusqu'à son atellier et à commencer à travailler dessus. Kurt dort depuis peu dans cette pièce, débarrassant son établi chaque nuit pour s'y allonger

Kurt adore ses 'arms' empa llés , il n'apprécie nen de mieux que de parler avec eux et de jouer au docteur quand ils lui semblent avoir les traits tirés. Les amis de Kurt sont tellement divertissants qu'il voudrait que tous les occupants du château soient comme eux. Les domestiques ont depuis peu refusé de pénétrer dans cette pièce, car la dernière d'entre eux à l'avoir fait est toujours ici, accrochée dernière a porte — elle ne lui apporte plus ses repas, mais leur conversation est bien plus intéressante maintenant.

A part ses quatre bras. Kurt ne se distinguera pas de ses spécimens, encore que ses vêtements soient les plus usés de la pièce , en effet, il fait tout pour que ses 'amis' aient l'air aussi soigné que possible. Si quelqu un ose porter la main sur l'un d'entre eux, Kurt sera bouleversé et attaquera sauvagement.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 35 25 3 3 9 50 3 45 30 20 30 30 10

Compétences

Ambidextne, Art, Chimie, Confection, Violence forcenée

Possessions

Rien de valeur

50. Salle de musique

on grand assortiment d'instruments de musique rouillés, poussiéreux et cassés est entrepose or. Aucun d'entre eux n'est en état de marche, et la pièce n a vraisemblablement plus été utilisée depuis des décennies

51. Commodités

Cette pièce contient tout le confort nécessaire pour les membres de la famille quand le besoin leur vient de se soulager. La canalisation d'évacuation s'ouvre au dessus du Reik.

Premier étage

Cet étage abrite les appartements des autres membres de la famille

52. Corridor des murmures

Les chuchotements deviendront plus distincts et plus forts au fur et à mesure que les PJ monteront les marches de l'esca ler qu'mène au premier étage. Juste avant qu'ils n atteignent le sommet des marches, les aventuriers entendront clairement ces mots « I s'arrivent I lis sont présque en haut maintenant ».

Ces murmures sont produits par le corridor lu-même, mais les personnages pourraient croire au début qu'il s'agit d'hommes

embusqués en train de les attendre

Une fois qu'ils auront posé le pied dans le couloir, les P_v entendront des chuchotements semblant venir de toutes es directions, et percevront plusieurs voix differentes — mais ce sont toutes les voix du comidor

Tant que les aventuriers resteront dans ce couloir étrange. I continuera à commenter leur présence et leur apparence Si, par exemple, les personnages décident de rester en haut de l'esca ier le temps de considérer ce qu'ils vont faire, le corridor murmurera « Qu'est-ce qu'ils attendent ? Ils doivent être effrayés. » I se mettra alors à rire doucement

53. Chambre d'ami

Cette pièce est actuellement occupée par U fhednar le Destructeur, un Guerrier du Chaos. Ulfhednar n'attaquera pas mméd atement les personnages qui pénétreront dans as chambre mais essayera plutôt de conclure un marché avec eux

Il tentera de les persuader de se joindre à lu pour renverser les habitants du château. S'il parvient à les convaincre, il tentera plus tard de tuer les aventuriers

Les seuls meubles de cette pièce sont un lit et un coffre Le . t est

défait et le coffre contient 23 CO et 18/-



ULHEDNAR LE DESTRUCTEUR — GUERRIER DU CHAOS

Ulfhednar est le chef d'une bande de mutants et d'hommes-bêtes de a Grande Forêt il s'est rendu à Châtea. W'tt-genstein pour obtenir 'aide de Dame ingrid, ayant ête attiré en ces lieux par les nouvelles des changements survenus dans la Baronnie

A son arrivée dans la région avec Crakatz (un Homme-bête — voir zone 54i, in n'a pas pu ignorer les émanat ons de Chaos qui sont presentes partout. Ufhednar espère pouvoir utiliser le château comme terrain d'entra'nement pour ses

troupes Chaotiques — les forces du Chaos pourra ent frapper au cœur de L'Empire à partir d'une telle base. Et dans le cas où ils seraient découverts, le château serait un bon moyen de défense contre les forces impériales.

Pourtant, Dame Ingrid n'a pas montré beaucoup d'intérêt pour son projet ; mais si elle était remplacée, peut-être que Dame Margritte serait plus malléable

Ulfhednar est un fidèle de Tzeentch et ne comprend pas pourquoune forteresse pleine de mutants ne souhaite pas rejoindre sa cause

Lorsque les aventuriers tomberont sur lui, diffiednar ne es attaquera pas immédiatement, mais essayera de les convaincre de le alisser partir. Il ira même jusqu'à offrir d'aider les personnages à ren verser la famille Wittgenstein. Après quoi, il fera nature iement tout

son possible pour se débarrasser de ses encombrants affiés. Bien entendu, s'il est attaqué, ou même seulement menacé, il prendra un grand plais r à massacrer tout ce qui se trouve sur son chemin

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FW Soc 5* 59 49 4 4* 10.60*289 89 89 89 89 18

Compétences

Esquive , Résistance accrue * , Sens de la Magie

Mutations

Bras élastiques (ses bras peuvent s'allonger jusqu'à 2D6 +2 m), son armure, faisant partie intégrante de son corps, s'allonge alors automatiquement sur une distance équivalente. Vîtesse accrue *

Possessions

Armure de plates complète (2 PA partout — l'armure d'Ulfhednar fait partie de ui et ne peut être retirée C'est un cadeau personnel du Seigneur Tzeentch, qui lui donne un point d'Armure supplémentaire sur toutes les parties du corps, et lui autorise un bonus de +10 sur tous ses Tests de Contre-magie). Son casque est omé d'une peau de Loup de la Nurt (+1 PA à la Tête); Bouclier (+1 PA partout); Hachette

54. Chambre d'ami

En ouvrant ou en écoutant à la porte de cette pièce, les aventuners entendront un profond ronflement. A l'intérieur réside Crakatz, assistant d'Ulfhedinar L'Homme-bête est endormi, et sera par conséquent surpris par l'entrée des PJ II sera réveillé au bout de 2 Rounds, si les personnages n'en ont pas déjà terminé avec lui. Sitôt réveilé, i chargera les aventuriers, tête baissée et cornes en avant

CRAKATZ — HOMME-BETE DU CHAOS



Crakatz a voyagé jusqu'à Château Wittgenstein en compagnie de son maître, Ulfhednar le Destructeur (voir précédemment)

Crakatz est une créature dangereuse, et à l'humeur massacrante, qui ne se soucie jamais de sa propre sécurité

Il a des jambes et une tête de taureau, et chargera à la première occasion et continuera jusqu'à ce que tous ses adversaires aient succombé

Crakatz est loyal envers Ulfhednar et obé ra à ses moindres désirs. Ulfhednar est le seul qui puisse contenir es pulsions meurtrières de l'Homme-bête

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 6 46 25 3 4 11 30 1 30 29 24 29 24 10

Règles spéciales Le torse de Crakatz, bien qu'étant humain, est recouvert d'une peau très épaisse qui lui donne 1 PA au Tronc

55. Chambre d'ami

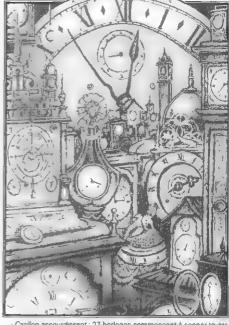
Cette pièce est actuel ement inoccupée. Elle contient un lit et un coffre vide. Une épée tout ce qu'il y a de plus ordinaire est accrochée sur le mur Est.

56. Salle des carillons

Dame Margritte a fait déplacer la collection de carillons de son ancêtre dans cette pièce (voir page 48). En ouvrant la porte, les avec turiers seront confrontes aux innombrables tic-tac et vrombissements des mécanismes de centaines d'horloges. Les horloges sont toutes d'Herentes, a laint du carillon très potit, jusqui au modèle que lon trouve souvent sous les arcades des criés impénales.

Ces pendules affichent toutes des heures différentes et, durant le temps où les personnages resteront dans la pièce, certaines d'entre elles sonneront I heure. Utilisez tout ou partie des incidents qui sui-

vent, seion vatre humeur



 Canllon assourdissant: 27 horloges commencent à sonner toutes en même temps. Le bruit est si fort que le pièce commence à trembler. Les aventuriers doivent réussir un Test de E, ou être désorientés (-10 à tous les pourcentages) pendant les 5 minutes suivantes

 Coucou . Un grand coucou, de près d'un mètre de long, sort subtement d'une horloge et vient frapper la politine d'un personnage (F2) Le personnage peut esquiver l'oiseau sur un Test d'Initiative réussi

 Les chevaliers : Deux mécanismes d'horioge disposés en face l'un de l'autre et représentant des chevaliers, se détendent à toute vitesse pour venir se rencontrer au milieu de la pièce Quiconque se trouve sur leur passage sera frappé violemment (F3). Les personages peuvent esquiver la charge sur un Test d'Initiative réussi

57. Chambre de Dame Ingrid

Voici la pièce où Dame Ingrid passe la majorité de son temps. Elle sera ici lorsque les aventuriers entreront, assise au milieu de ses chats-mutants.

En cuvrant la porte, les PJ seront confrontés à une bonne douzane de chats étranges, en train de cracher et de feuier. Les chats se précipiteront autour des aventuners pour attirer leur attention, mais leur attitude amicale se transformera bientôt en colère s'ils ne sont pas nourris sur le champ.

Dame Ingrid est assise sur une chaise à bascuie au fond de la pièce, et demandera immédiatement, et sur un ton impérieux, à savoir ce que font les PJ dans ses appartements privés

Tout les êtres communs (c.-à-d. non nobles) qui sont mis en présence de Dame Ingrid, auront droit à une tirade expliquant en details combien ils lui sont inférieurs, et combien elle ieur est superieure. Après tout, sa famille remonte à l'époque de l'Impératrice Marganitha. N'est-elle pas la maîtresse de cette Baronnie, et ne doit-elle pas prendre soin des êtres inférieurs qui y vivent? Elle ne tolerera aucune argumentation sur le fait que cette Baronnie ait été mai gouvernée, ou même détruite par sa famille « Nous faisons ce qui est le mieux pour eux, mais je n'espère pas que des gens du peuple puissent le comprendre et l'apprécier — toujours en train de se plaindre du ma que i on se donne pour eux. Vous, les paysans, vous êtes tous les mêmes , toujours avides de plus d'argent, plus de terre et de maisons, et cherchant toujours à exploiter notre générosité »

INGRID VON WITTGENSTEIN - HUMAINE, NOBLE



La Baronne Ingnd est devenue le chef de famille depuis la métamorphose de son mari (voir *Ludwigh* A la différence de la plupart de ses proches, elle ne porte aucun signe extérieur de mutation, mais la pourriture est ancrée profondément dans son âme

Depuis quelques années, Ingrid est devenue de plus en plus folle, et elle passe maintenant toutes ses journées à dorloter ses chats-mutants (voir plus loin)

Elle est incroyablement fière et ressent une profonde répugnance pour les gens du commun et les paysans, les méprisant

et es tenant pour une race d'inférieurs

Dame Ingrid est de corpulence moyenne et possède un teint grisatre, presque blanc. Ses cheveux sont également blancs, lui donnant 'apparence d'une vieille femme sur son lit de mort

Bien qu'elle soit habillée de vêtements de qualité, son aspect général est altéré par la présence de nombreuses traces de pattes et de poils de chats sur ses genoux et son buste

М	CC	СТ	F	Ε	В	ı	Α	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	35	3	2	8	40	1	45	50	30	45	30	40

Age 57 ans Alignement : Folie

Compétences

Acuité auditive , Alphabétisation ; Baratin , Chance ; Charisme ; Eloquence , Equitation — Cheval , Etiquette , Héraldique ; Histoire ; Jeu , Musique , Sens de la répartie

Possessions

Vêtements onéreux (mais sales) , Collier de diaments (valeur 150 CO) et boucles d'oreilles assorties (valeur , 50 CO) , 3 bracelets en or et en argent (valeur , 50 CO chaque) ; Bracelet porte-bonheur en argent, très lourd (valeur , 75 CO) , Bague en émeraude, grand modèle (valeur 100 CO)

Dame Ingrid continuera ainsi tant que les personnages seront disposés à ! écouter Si un quelconque geste agressif est fait à son encontre, elle ordonnera à ses chats de passer à l'attaque

Le mobil er de cette chambre est tout arraché et part en morceaux a.x. endroits où es chats se sont fait leurs griffes. Les ndeaux pendent en ambeaux, et de profondes traces de griffes peuvent être observées sur toutes les surfaces en bois visibles

Sur les murs, sont accrochés les trophées qui remontent au temps où ngrid était encore jeune, et qu'elle chassait régulièrement.

Ces têtes empai lées fixent d'un air lugubre le mur qui leur est opposé Sous chacune d'elles, la date de la mort est gravée sur une pet te plaque en cuivre

Certains trophées portent des titres tels que. Paysan — 2490. Patrou.leur — 2492, Homme-bête — 2493. Il y a également des trophées plus "cassiques", tels que ceux de cerfs, d'ours, de sangliers, et de Gobelins. L'orgue I de la Baronne est la tête d'un Collecteur d'impôts impérial — 2496, qui a fait courir lingind sur près de la moitié de la Baronne.

Une boîte à bijoux et plusieurs flacons de parfum sont posés sur une table, près du lit à baldaquin. La plupart des flacons dégagent une odeur horrible — certains ont une fragrance agréable, mais les autres sont rée lement repoussants.

La boîte à bijoux est en rvoire, incrustée de nacre (valeur . 25 CO), et renferme 3 paires de boucles d'oreilles serties de pierres précieuses vieleur 50 CO la paire), une tiare en diamants (valeur : 175 CO), une broche en forme de tête de chat et incrustée de saphirs et d'émeraudes (valeur 80 CO), la clé du meuble dans la volière, et un petit médaillon en or en forme de cœur (valeur 50 CO) qui contient une boucle de cheveux noirs appartenant à Gotthard

15 CHATS-MUTANTS



Ces chats, qui ont mute sous es effets de la Pierre Distordante, sont de toutes les tailles et de toutes es formes ls sont choyés par Dame Ingrid et obéront à ses moindres caprices Les autres occupants du château év tent ces besticles autant que possible car ils sont extrémement vicieux. Le mois demier, un domestique envoyé pour nettoyer l'ancienne chambre de Kurt (zone 58) s'est retrouvé seul en compagnie de la meute au grand complet. Des ossements ron-

gés étaient tout ce qu'il restait du malheureux serviteur. Ces chats possedent tous de longues griffes. Leur aspect varie grandement — certains ont de grandes oreilles, ou de longues queues, d'autres ont d'étranges couleurs lumineuses — ils sont rayés de bleu, rouge ou jaune, et ainsi de suite. Bien qu'étant indiscutablement des félins, il y a quelque chose d'étrange dans ieur apparence. Quelque soit le trait que vous considerez comme étrange pour un chat. l'un d'entre eux l'arborera.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 5 33 0 2 1 4 60 2 - 20 10 24 20

58. Chambre hantée

C'était autrefois la chambre de Kurt, mais depuis que ce dernier l'a quittée pour aller vivre dans son atelier de taxidermie (zone 49), elle est fréquentée par un Poltergeist. Si les personnages pénètrent dans cette pièce, ils verront aussitôt un vase s'envoler dans les airs pour se diriger vers eux. Celui-ci est en fait lancé par le Poltergeist (CT35)

POLTERGEIST - MORT-VIVANT

Le Poltergeist est invisible et ne peut être blessé que par des armes magiques Toucher le Poltergeist n'est pas une minica affa re (CC10), à moins que son adversaire puisse le voir. Les personnages compétents en Sens de la Magre distingueront de vegues turbulences dans la pièce sur un jet de limit réusi. Ces individus pourront alors attaquer sans pénalité à leur Capacité de Combat, et pourront même diriger les attaques de leurs compagnons. Les personnages dirigés auront un malus de -40 à leur CC (minimum 10)

Le Poltergeist peut lancer un objet (d'un Encombrement maximum de 50) tous les 2 Rounds.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 0 35 2 0 12 60 1/2 - 18 18 18 18

Règles spéciales Quiconque aperçoit un objet lancé par le Poitergeist doit réussir un Test de Sang-froid ou fuir imméd atement à pièce

59. Chambre de Dame Margritte

Cette pièce, qui est reliée avec le premier niveau de la Tour de la Sorcière (voir plus loin), est décorée avec juxe puisque tous les rebords du lit et des meubles sont dorés à l'or fin

Sur une coiffeuse, sont alignés plusieurs pots contenant des crèmes pour le visage et les mains, et d'autres objets de maquillage Dame Margritte les emploie pour dissimuler son apparence cadavéreuse (voir page 84)

L'aggravation de l'état morbide de Margritte se man feste principalement par son désir de s'entourer de corps morts.

Deux cadavres sont assis sur les chaises de la chambre, tandis que les pieds d'un troisième dépassent de sous son lit. Les corps sont dans des états de décomposition divers, et ce u qui est sous le lit est amputé des deux bras. Ces cadavres ont tous muté d'une façon ou d'une autre.— longues jambes, trois yeux, etc.

Dans une malle posée contre un mur, les PJ trouveront un coffret à bijoux contenant un tour-de-cou en or (valeur 50 CO), une paire de boucles d'oreilles en rubis (valeur 50 CO) et un diadème en or sert

d'émeraudes (valeur 90 CO)

La Tour de la Sorcière (zones 60-62)

Cette tour qui est reliée par son premier niveau aux quartiers di habitation — est le lieu où Dame Margritte commet ses experiences de dépravée. Notez que la tour est soutenue par des arcs-boutants — non qu'il niy ait pas de rezide chaussée, mais son premier niveau surplompe la cour de a Bail e Intérieure.

60. Atelier d'astronomie

Cette pièce est directement reliée à la chambre à coucher de Margiritte (zone 59). Cette dern êre ne l'emplo e que pour s'hab ler Autefos, Degmar ut isat cette pièce pour fabriquer les entires de ses télescopes. En plus de la garde-robe de Margritte, cette pièce renferme encore tout l'équipement de Dagmar ainsi qu'un vieux telescope.

61. Bibliotheque

Cette pièce est littéralement tapissée d'étagères remplies de livres. Les ouvrages traitent de différents aspects de la Nécromanie. Les Pultrouveront également le journe de Dagmar sur une table, à côte d'une ettre adressée à Margritte par son frère Gotthard qui réside à Middenheim — remettez aux joueurs le Document 15. Cette lettre constitue "une des motivations qui doivent notiter les personnages à se rendre dans cette ville, qui est le Leu où se dérouvera le prochain épisode de la campagne — Le Pouvoir Derrière Le Trône

Quiconque pessera du temps à compulser les ouvrages rassemblés to sera en mesure d étudier pour devenir Nécromant après une période de 106 +10 mois Les points d'Expérience seront dépensés normaement. Les informations du journel de Dagmar donnent les descriptions deta liées des Compétences de Nécromant Niveaux 1 & 2

En payant les points d'Expérience requis, le personnage pourra apprendre ces Compétences. Tout personnage qui décide de suivre

cette voie deviendra automatiquement Morbide

Le journa contient également un récit sur expédit on du Sorcier dans les Coli nes Stériles ainsi que des détais sur ses projets d'utiliser la Pierre Distordante pour augmenter ses pouvoirs. En plus, il y a des précisions sur les sorti èges suivants

Magie Mineure

Alarme magique ; Don de langues , Exorcisme , Maiédiction , Ouverture , Verrou magique

Magie de Bataille

Niveau 1 : Aura de résistance , Débil té , Force de combat

Magie Nécromantique

Niveau 1: Evocation d'un Chempion-Squelette , Evocation de Squelettes , Main de la Mort , Zone de vie Niveau 2: Arrêt de l'instabilité , Evocation d'un Héros-Sque ette mineur , Extens on du contrôle

MARGRITTE VON WITTGENSTEIN - HUMAINE, NÉCROMANT NIVEAU 2 (NOBLE)



Dame Margntte est la file de lingrid et de Ludwig, et l'arrière-arrière-petite-fille de Dagmar von Wittgenstein. Sa mere lu la donné toute liberté pour poursuivre ses expériences avec la Pierre Distordante.

Dame Ingrid ignore que la Pierre est responsable des événements norribles et étranges qui ont submergé la Baronnie, mais Margritte, quant à e e, sat à quo sien tenir. Elle considere la Pierre Distordante comme le moyen de créer la créature Mort-vivante uit me et comme un remède potentie à aggravation de son

aspect cadavéreux. Dame Margritte est jeune et bel·e, mas il lui a fa l. payer le prix de ses études nécronant ques. Obsedée par la Mort et es choses mortes elle a également developpe une apparence cadavéreuse son teint est extrêmement pâ e, et ses os commencent à pointer à travers sa peau parcheminée. El e dissimule tout cec sous une épaisse couche de maquillage, et parvient ainsi a conserver une apparence ieune.

Elie a decouvert la Pierre Distordante après avoir lu dans le journal

de son aieu qui el e se trouvait dans une pièce secréte, sous la chapalle du château. Elle alégalement lu tout ce qui concernant l'expedition de Dagmar dans les Collines Stériles et connaît son intention d'util ser la Pierre pour augmenter son pouvoir.

Ses propres expériences u ont été dictees par une currosité malsaine. Et e s'est d'abord demandé quelles pouvaient être les conséquences d'une ingestion de poussière de Pierre Distordante (c'est pourquoi elle en a fourn de petites quantités à Rousseaux) avant que cela ne tourne en une veritable obsession comment arriver à créer une créature. Mort-vivante qui ne soit pas sujette à "Instabinté, et qui puisse être "programmée" putôt que de devoir être constamment contrôlée ? Elle commença à essayer de greffer des membres supplémentaires et d'autres appendices, qui elle prélevair sur des paysans morts, sur des mendiants du château. Puis elle continuale en essayant par tous es moyens possibles d'introduire des parcelles de Pierre Distordante à l'interieur des corps de villageois vivants, tout en souhaitant réduire es mutations à leur minimum. Enfin, elle se décida à "construire" une créature a partir de membres et autres parties encore sa nes de ces mêmes villageois. Le monstre de son laboratoire en est le resu tat fina l'

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 4 41 41 4 4 9 51 1 41 51 51 41 41 31

Age 21 ans Alignement . Chaotique

Compétences

Alphabét sation ; Baratin ; Chance , Char sme ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins , Connaissance des runes Equitation — Cheva ; Etiquette , Héraldique ; Identificat on des mort-vants , Identificat on des pantes ; Incantations (Magie Mineure Magie de Bataille — Niveau 1 & Magie Nécromantique — Niveaux 1 & Y. Langage secret — Cassique , Langues hermétiques — Magikane, Nécromantique , Méditation , Sens de la Magie , Sens de la réparte.

Possessions

Le laboratoire de Margintte est équipé de tous les composants nécessaires à incantat on des sorts qu'e e conneît, y compris 3 crânes enchantés (vor WJRF, pages 175-76). El e possède également une Baguette de Jais (voir WJRF, page 187), et porte un Anneau de Protection contre le Feu (lu octroyant un +10 à tous ses Tests impliquent le feu, et rédusent tous les dommages dus au feu de moité). Elle porte auss un crâne en réduction, paqué d'argent, sur une chaîne autour du cou (valeur 75 CO), mais n'a pas d'autre objet de valeur sur elle

Points de Magie 35

Sortilèges

Magie Mineure :

Alarme mag que ; Don de langues , Exorcisme , Malédiction , Ouverture , Verrou mag que

Magie de Bataille

Niveau 1 : Aura de rès stance , Déb lité ; Force de combat Magre Nécromantique

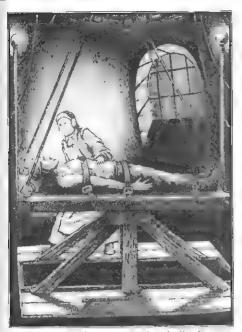
Niveau 1 Evocation d'un Champion-Squelette Evocation de Squelettes , Main de la Mort , Zone de vie

Niveau 2 Arrêt de Instabrité , Evocation d'un Héros-Squelette mineur Extens on du contrô e

LE MONSTRE DE WITTGENSTEIN



Cette créature est le sujet des demères expérences de Dame Margritte pour créer e Mort-vivant suprême Elle s'est servi de cadavres de vi lageois et de mendiants, à l'intérieur desquels e le avait au préa able fait infuser des rès dus de Pierre Distordante, pour constituire un être composite, constitué de diverses partes de corps et d'organes internes prisities de corps et d'organes internes prisitie, et al l'Instablité, et qu'il puisse non seulement agride son propre fait mais aussi contrôler.



d'autres Mort-vivants. S' ses espoirs s'avèrent fondés elle compte lever une armée entière de mort-vivants qui seront dirigés par plusieurs de ces formidables créatures.

Ses travaux ont progressé lentement, mais nexorablement, vers ce but Maintenant la créature est terminée, et le dernier composant est énergie érectrique de la tempête. Ce moment tant attendu doit coincider exactement avec entrée des aventuriers dans le laboratoire. La tempête qui faisait rage pendant qu'ils exploraient le château atteint son paroxysme au moment où ils pénêtrent dans la tour imprégnée et vie la créature obérra aux moindres ordres de Margritte — pour peu qu'elle soit en mesure de ui donner des instructions à son "réveil"

Le monstre mesure 2 m 50 de haut, et i est perclus de cicatrices sur tout le corps. Des points de suture réguliers marquent les articulations de ses membres disproportionnés, et une immense balafre verticale sépare son visage en son milleu, usqui au sommet du crâne. L'épiderme du monstre est d'une plaieur mortelle, avec quelques téches verdâtres sur les poues et le maxillaire inférieur il est à la fois effrayant et terriblement menaçant, et tous ceux qui le verront devront réussir un l'est de Sang-froid, ou fuir cet être horrible pendant 106 Rounds.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 3 20 0 6 6 15 10 1 10 40 10 10 10 -

Règles spéciales: Le monstre cause à tous ceux qui le voient lexcepté son créatreur une envie irrésistible de le fuir pendant 1D6 Rounds à moins qui ls ne réussissent un Test de Sang-froid i est immunisé contre tous les effets psychologiques.

62. Laboratoure

Cette pièce est pourvue de tout le type de matériel que l'on peut espérer trouver dans le laboratoire d'un savant fou. C'est un véritable labyrinthe de tubes en verre, rempls de vapeurs multicolores, et reilles dans tous les sens à des canalisations en curire. Quelques sque ettes et cinq corps humains, à divers stades de décomposition,

sont suspendus a des crochets un peu partout sur les murs. Des containers en verre, a gnes contre un mur, renferment des morceaux de corps parfa tement préservés — jambes foie, reins, un cerveau et a ns. de su te

Mais l'élément dominant de cette pièce est une grande plateforme centra e en bois, aux extremités de aque le se dressent deux colonnes d'acier de trois mêtres de hauteur (et d'environ 5 cm de diametre), separées par une solide table en bois. Les quatres conside a plate-forme sont reliés à des cordes qui, par un système compiqué de pout es, permettent de monter a sément la structure entière au niveau du tot. Un autre système de leviers est employé pour ouvrir le toit aux éléments déchaînés. Les colonnes d'acier sont raccordées ensemble a un espèce de grand cerf volant conducteur, et à quatre fils métal ques qui viennent se brancher sur un casque en métal. Ains, orsque a pate-forme sera remontée, et le toit ouvert le cerf-volant dans le ce transmettra l'énergle ellectrique des éclars via les colonnes d'acier et les fils, d'rectement dans le cerveau de cellui qui portera e casque en métal.

Lorsque es aventuriers pénetreront dans le aboratoire, la tempête tyoir La tempête, page 62 sera à son paroxysme. Des arcs électriques entoureront le sommet de la tour, dans un fracas assourd ssant, inondant momentanément la pièce de eur lumière blanche. La pluie, qui tombe par l'ouverture du toit fait crèpiter les équipements tandis que les tubes en verre de couleur pa pitent sous l'énergie è ectrique tirée de la tempête. Pendant ce temps. Margritte aura fait monter la piate-forme jusqu'au toit, et le cerf-volant se balancera au grè des vents déchaînés. La monstrueuse cancature d'être humain est attachée sur la table (et hors de vue des aventuriers). Avant que les personnages aient pu réagir, un éclair frappera le cerf-voiant dans un coup de tonnerre terrifiant, et un flot d'électric té fera y brer les deux colonnes de métal, nvesties par 'énergie brute un craquement atroce et une horrible odeur de chair brûlée envahiront la pièce pendant que Dame Margritte fixera la table d'un air inquiet. Après trois Rounds, la table commencera à bouger tands que plusieurs bruits secs, venant de sa direction, se feront entendre. Après un soupir de

S elle a le temps de terminer les Pulpourront, à ce moment-là, apercevoir sa créature. S'tôt que la plate-forme touchera le sol, emonstre se redressera et regardera fixement devant lui, de ses yeux inexpressifs. Dame Margritte lui ordonnera aiors de tuer les aventuners, et n's extiripera avec des gestes mécaniques de la table, avant de s'avancer tentement mais inexorablement, vers ses futures victimes.

soulagement. Margritte commencera à faire redescendre a table

Si Dame Margritte est attaquée avant d'avoir eu le temps de redescendre la plate-forme, le monstre fera écater les sangles qui le tenennent à la table le trestera confus pendant 3 Rounds Après quoi, il sautera de son perchoir sans le mondre mal let attaquera la personne la plus proche de lui, y compris Dame Margritte Puis n'attaquera plus que les personnages qui se trouveront à mons de 2 mètres de lu Si n'y a plus personne autour de lui, il sortira d'un pas maladroit du laboratoire pour se mettre à errer dans le château Après un moment, il trouvera finalement a sortie, et disparaître dans la nature. Si les aventur ers lu donnent a chasse faites qu'ils e retrouvent dans les environs du château, dans un état de confusion et de instesse tota

Les Cachots — Plan 21

Le petit escal er central de la Salle de Banquet (zone 47) débouche, après une dizaine de mètres idans les cachots du château

1. Cellier

Plus eurs casiers contenant diverses boutelles de vin et de liqueur sont alignés dans cette piece. Certa nes boutelles sont même anté reures au retour de Dagmar avec la météorite et devra ent valor une fortune pour un connaisseur. Malheureusement, le vousnage de la Pierre Distordante a fait tourner leur contenu en vinaigre — mais ceci ne pourra être découvert que s'ieles sont débouchées!

2. Chambre de Slagdarg

La puanteur, que les aventuriers avaient pu remarquer depuis le haut de l'escalier menant à la grande salle, sera de plus en plus forte au fur et à mesure qu'ils approcheront de cette pièce. À l'inténeur est assis Slagdarg, i Ogre bourreau, en train de se repaître de l'une de ses victimes. Il n'attaquera pas immédiatement, mais questionner a les aventuriers sur ce qu'ils font ici. Slagdarg voudra bien croire n' mporte quel prétexte, pourvu qu'il ne soit pas trop difficile à avaler.

n'y a nen de valeur dans cette pièce, car Slagdarg n'est pas payé pour son travail II y a quelques fourrures mitées dans un coin.

SLAGDARG - OGRE MUTANT, BOURREAU



Slagdarg exerce le métier de bourreau pratiquement depuis la fin de son adoi lescence. Il a été inité par le précédent bourreau de la famille Wittgenstein, et il prend un grand plaisir à pratiquer son art Slagdarg aime garder ses victimes en vie le plus longtemps possible, mais leur pose toujours les mêmes questions durant ses séances de torture: « Où astu caché ton argent ? » ou bien « Qui sont tes complices ? » C'est ce qu'il demande toujours aux infortunés qui, soit ont eu la malchance de traverser

accidentellement devant le carrosse de Dame Margirite, soit n'ont pes pu payer teurs impôts à temps. Slagdarg s'arrange toujours pour qu'ils ne puissent pas répondre à ses questions - ne pas répondre est une bonne raison pour changer de méthode de travail. Slagdarg mesure plus de 3 mètres de haut, et porte toujours sur lui une énorme hache. Ses bras musclés sont recouverts de poils verts, avec des reflets roux. Accrochées sur une large ceinture autour de sa taile, pendent les têtes de quelques-unes de ses précédentes victimes. Slagderg n'est pas très futé, même pour un Ogre, et ne sera pas soupçonneux à propos de la présence des aventuriers dans ses cachots. I sera alerté, cependant, par certaines actions "anormales", comme 'éventuelle libération des prisonniers, et tentera d'arrêter quiconque se r squerart à le faire. Ne sachant pas ce que sont réellement ies PJ, Slagdarg n'emploiera la violence qu'en tout dernier recours. Il n'a obtenu ce travail que parce que le précédent bourreau avait accidentellement écorché vif un cousin de Dame Margritte en visite

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 6 33 17 5 5 17 30 2 18 18 10 18 29 10

Compétences

Torture

Possessions

8 couteaux assortis , Hache , Gilet de cuir clouté (0/1 PA au Tronc)

3. Salle de torture

Cette pièce dispose d'une crémarillère en son milieu, et d'une grande table sur aquelle sont alignées quelques bouteilles de vin de mauvaise qua rié. Une 'vierge de fer' est dressée, ouverte, au fond de la pièce, et deux braseros allumés crépitent dans chacun des cons du mur Est. Suspendu au plafond, dans une cage en fer, se trouve 'ancien médecin du village — Fritz Carfungar

FRITZ CARHINGAR - HUMAIN, MEDECIN



Fritz est incarcéré ici depuis cinq ongues années il était l'invité de Dame Margntte jusqu'à ce qu'il échoue à endiguer la métamorphose de son père, le Baron Ludwig Durant son séjour ici, Fritz a pu observer à loisir Slagdarg en train d'allonger, de raccourrir, de brûler et de briser les os de ses victimes, ce qui a eu comme conséquence de faire chavirer complètement sa raison Slagdarg n'a jamais été autorisé à torturer

Entz, et ainsi une étrange relation s'est établie entre eux au fi des années. Entz n'aime rien de mieux que de regarder Slagdarg prendre soin de ses "invités"

Au premier abord, Fritz aura une curieuse position ses jambes et son bassin se sont atrophiés pendant toutes ces années où ils n'ont pas fonctionné; il semblera aux aventuriers que Fritz est ass s'us deux minices bouts de bois. C'est seulement après les avoir examnés de près qu'ils se rendront compte qu'il s'agrit de ses jambes le haut de son corps est squeiettique, et sa longue barbe banche est couverte de salissures. Son regard est dans le vague et sa bouche semble bloquée dans un rictus souriant.

En voyant les PJ, Fritz s'exclamera « Bonjour, comment aliez-vous ? Vous êtes venus pour le thé ? Vraiment Slagdarg est très gent l. Les gens passent un bon moment quand ils viennent lui rendre visite »

« Je suis un invité de Dame Ingrid Elle était si enchantée de la façon dont je me suis occupé de son mair qu'elle m'a demandé de rester C'est elle qui m'a donné cette charmante chambre, » Fritz caressera les barreaux de sa cage avant de rajouter : « et qui a pris bien soin de moi depuis. »

La porte de la cage n'est même pas fermée à cle et peut être faclement ouverte, mais Fritz n'en sortire pas de son propre chef. Cette cage est sa maison et il a l'intention d y rester. « C'est propre et sec, et lorsqu'il fait froid, Slagdarg augmente le feu pour que je reste au chaud. » Slagdarg nettoie aussi la cage chaque jour, et Fritz lui en est extrêmement reconnaissant. Si Fritz est sorti de force de sa cage, il paniquera et se roulera en boule sur le sol — il ne reviengra à la "normale" que s'il est remis dans la cage

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 0 24 20 1 2 4 20 1 23 23 56 76 76 20

Fritz est là depuis si longtemps qu'il est incapable de se rappeler la moindre de ses "compétences"

4. Ménagerie

Le contenu de cette pièce est décrit à la zone 33 — Le chamter (puisqu'il s'agit en fait du même endroit). La porte qui donne accès à l'ancienne ménagene a été clouée de ce côté-ci (R 6, D 20), et Slagdarg a peint une grossière tête de mort et deux os croisés dessus. À l'ongine, cette porte permettait un accès supplémentaire à ce qu'était une véritable ménagerie. Si les aventuriers persistent à vouvoir défoncer la porte, vous devrez vous référer à l'autre description, en rectifiant certains points pour tenir compte de cette entrée

5. Cellules

La puanteur qui règne ici est vraiment exécrable — une odeur de vieille sueur mélangée à des relents d'excréments et de corps qui es e sont pas lavés depuis longtemps 5 villageois sont incarcères dans la cellule b, tandis que la cellule d renferme un Collecteur d'impôts impérial ils sont tous dans un triste état et portent de nombreuses marques de torture sur tout le corps

S'ils sont libérés, ils ne seront d'aucune utilité pour les personnages, puisque tout ce qu'ils pourront faire sera de marcher à quatre pattes et de chercher leur chemin à tâtons — ils sont trop faibles

pour porter ne serart-ce qu'une dague

Si les aventuners sont capturés à un moment ou à un autre (soit à la maison de Rousseaux, ou pendant leur exploration du châtea...] its seront enfermés dans la cellule e. Tout leur équipement sera entassé dans la chambre de Slagdarg (emplacement 2). Ce que personne ne sait au château, c'est qu'une pierre de cette celluie peut être enlevée donnant accès à un passage secret. C'est ce passage qu'employa le cousin de Dagmar, Hermann, et il porte une inscription "Vers ernitage d'Hermann". S'il n'est pas encore temps pour les P. de trouver la prièce secrète qui contenant la météorite (emplacement 6), vous ne devrez pas permettre aux personnages de trouver cette entrée qu'y conduit (voir Plan 21). Par exemple, si les PJ ont été capturés a... village, et que vous souhaitez qu'ils s'échappent pour pouvoir mettre au point l'attaque du château avec les hors-la-lo, vous devrez faire en sorte qu'il leur soit relativement facile de s'enfuir, mais qu'il leur soit

totalement impossible d'accèder à l'emplacement 6. Ce passage a de âté employe dans le passé par des prisonniers pour s'échapper, mais leur disparition n'a jamais étonné personne, puisque tout le monde a toujours cru qu'its avaient été dévorés par Slagdarg (voir emplacement 2) Siagdarg, étant décidément bien stupide, a toujours oublié de parler de ces évadés

6. Chambre de la Pierre

Dagmar utilisa cette piece, située sous l'ancienne chapelle (page 76), comme lieu str ou il entreposa la météorite de Pierre Distordante. On peut pénètrer dans cette pièce, soit en déplaçant l'autel du tempe, soit par les passages secrets des cachots. Il serait idéal que ce soit la demiere pièce du château que les aventuriers explorent, pu sque e site entier est prêt à s'effondrer, ses fondations ayant été minées par un groupe d'Engingneurs Skavens.

Les chercheurs de la Pierre

Les aventuriers ont été suivis, depuis les Collines Stériles et jusqu'à Wittgendorf, par un Skaven du Clan Eshin. En approchant de la région le Skaven a alors senti le pouvoir d'attraction de la Pierre, et il est parti chercher des membres du Clan Skryre — les Sorciers-Ingénieurs

LES 3 GUERRIERS SKAVENS



Ces trois Skavens ne sont ici que pour s'assurer que personne ne vienne déranger les travaux des Sorciers-Ingénieurs, plus foin dans le tunnel

Lorsque les PJ les rencontreront, les Skavens seront prêts à se retirer, et ne combattront que pour se défendre S'ils sont attaqués, ils prendront tout de même un grand plaisir à massacrer autant d'adversaires que possible. Les guerners Skavens ont une fourrure marron et mesurent entre 1 m 20 et 1 m 50

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 5 33 25 3 3 7 40 1 24 24 24 18 29 14

Règles spéciales

vision nocturne - 30 mètres de portée

Possessions

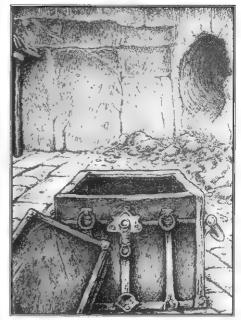
Epée , Cotte de mai les (1 PA sur le Tronc et les Jambes) , Casque (1 PA à la Tête) , Boucl er (1 PA partout)

Les Skavens se sont introduits de force dans le château pour prendre possession de la Pierre Distordante et l'utiliser pour leurs propres fins. Pour cela, ils ont percé un tunnel à travers le rocher, en se dingeant vers les émanations du morceau de météorite qui restait dans la pièce sous le temple. Pour renforcer encore l'impact dramatique, les Skavens devra ent parvenir à pénétrer dans cette pièce juste un peu avant que les personnages ne le fassent eux-mêmes. Comme ceci peut avoir lieu, soit pendant la reconnaissance des aventuners, soit après l'attaque des hors-la-loi, aucun délai ne vous est impart. C'est à vous de vous arranger en rapport.

Trop tard!

La pièce est sombre et lugubre, les murs, le sol et le plafond sont étrangement norrois. L'entree d'une galerie, fraîchement creusée, de un mêtre de clamètre, descend en pente dans les profondeurs de la roche. Des tas de pierres et de poussière sont éparpillés autour de 'ouverture. Une bouffée d'air frais provient de ce tunnel.

Au centre de la pièce, se trouve un cube en plomb, ouvert, de un mêtre de côté. Le cube est creux, et un couvercle en plomb repose contre 'un de ses côtés. Il y a des poignées de transport sur deux des côtés opposés du coffre, mais il est vide — la Pierre Distordante qui restait vient d'être emportée par des membres du même clan de Skavens que celu, que les aventuriers ont déjà rencontré dans les



Collines Sténles. L'intérieur du coffre est tout noirci et rongé comme par de l'acide. Mais il n'y a plus aucune trace de Pierre Distordante dans cette pièce ; les Skavens en ont ramassé "usqu'à la moindre parcelle

Sur une table, contre le mur Sud, les personnages peuvent remarquer une paire de gants épais et un broyeur à main — matér el utilisé par Margritte pour transformer une partie de la Pierre en poussière. Cet attirail était à l'origine dans son laboratoire mais, après a tempête qui a emporté une partie de ses réserves elle a préféré venir opérer dans ce lieu protégé, pour plus de sécurit é

Des couinements étouffés semblent sort r du tunne en pente Ces bruits stopperont immédiatement dès que que qu'un pénetrera dans cette galene Une Observation réussie révélera des empreintes de pas, ressemblant à de grandes pattes de rats, qui entrent et qui sortent de la pièce

Les aventuners qui pénètrent dans ce tunne devront soit ramper, soit marcher en courbant le dos, selon ieur taille. Le tunnel descend d'une dizaine de mètres en s'avançant de cinq en direction d'une crevasse naturelle dans laquelle il aboutit

La crevasse

Cette zone fait dans les 4 mètres de hauteur, et une autre galene récemment creusée en descend Trois guerr ers Skavens attendent à l'entrée de ce tunnel lis comptent se retirer au moment ou les eventuriers parviennent à la crevasse, aussi ils ne se battront que s'ils sont attaqués. Les Skavens sont habitués à se deplacer dans des tunnels aussi bas, et ils distanceront facilement les aventuriers si ceux-ci décident de les suivre.

Un fracas assourdissant retentira, un peu plus oin dans e nouveatunnel, après 5 Rounds de combat ou au moment où es Skavens s'échapperont Le Round d'après, un peu de poussière noire et tourbillonnante qui semblera se diriger d'une façon surnaturel e vers les personnages. Le tourbillon de poussière noire se déplace de 2 mètres par Round, aussi il peut être facilement évite. Il s'agit d'un vent de folie, libéré par un Sorcier du Clan Skryre. Quiconque respire au milieu de ce tourbiron dont réussir un Test de E ou subir l'un des effets suivants. Tirez séparèment pour chaque personnage qui le respire y compris les éventuels Skavens.

Vent de Folie

D10	Effets
1-4	Aucun effet

de petites araignées, et tente de les écraser, se met à oner, à se lacérer le corps, etc. pendant 1010 Rounds. La vict me est convaincue que le rocher le plus proche est

un morceau de Pierre Distordante animé d'une vie propre qui veut absorber, et l'attaquera donc pendant 1D10 Rounds

7 La victime devient soudain paniquée, et s'enfuira en d'rection du château pendant 1D10 Rounds

8 La victime est persuadée qu'elle est un oiseau, et se déparrassera de toutes ses armes et de son équipement avant d'essayer de s envoler (pendant 1D10 Rounds)

9-10 La vict me souffre de paranoia aigué et attaquera le personnage le plus proche pendant 1D10 Rounds.

La destruction de Château Wittgenstein

Pendant que les aventuriers fuiront ou seront aux prises avec le vent de foile, un trembiement parcourre le gelerier. Les personnages compétents en Exploitation minière réaliseront qu'il s'agit d'un premier avert ssement annonçant l'effondrement de toute la falaise. Plus les secondes s'écoulent, plus les tremblements se font de plus en p us forts — des grevats et de la poussière commencent à tomber du plafond. Le temps que les aventuriers atteignent la cour, le rocher tout entier tremblera sur sa base et de petites fissures feront jeur apparition dans le sol

Ces tremblements ont été provoqués par les Sorciers-Ingénieurs qui ont l'intention de détruire le château Cette partie de l'aventure dont être conduite de la façon la plus dramatique possible pour les queurs et vous devrez la façonner survant les actions des aventuriers Sils se dirigent vers leur bateau, donnez-leur le temps de monter à bord, et décrivez-veur les blocs de rocher qui s'ácrasent dans fieau autour d'eux lorsqu'ils sortent du goulet pour se retrouver sur le fieuve Sil, d'un autre côté, ils décident de fuir à pied par le château, faites que les bâtiments s'écrouvent dernière eux et que plusieurs petites ils sures s'ouvrent non join d'eux.

Ne eur rendez pas toute fuite impossible néanmoins — ce chapitre n'est pas prévu pour tuer les PJ, mais pour leur donner des émotions fortes. Si les personages ne pertent pas avec leur bateau, arrangez-vous pour qui la at été expulsé de la Porte de l'Eau, et qu'il se so técnoué un peu plus bas sur le Reik

Un autochtone ou un hors-la-loi pourra toujours leur donner sa position plus tard s'ils ne le retrouvent pas eux-mêmes.

Enfin, lorsque es aventuriers seront en lieu sûr, le château ne devrait plus être qui in tas de ruines poussièreuses et l'horreur des Wittgenstein terminée à jameis

Mais est-ce bien sûr? Une fois qu'ils auront le temps d'y réfléchir, es personnages réa iseront qu'il existe encore au moins un membre vivant de la famie Wittgenstein qui "passe de bons moments' dans la lontaine cité-souveraine de Middenheim C est là que se trouve également — du moins ils devraient le soupçonner — le quartier généra de la secte de la Main Pourper.

La aventure in est pas encore terminée. Ne manquez pas le prochain épisode — Le Pouvoir Derrière Le Trône I

Attribution des Points d'Expérience

Les points d'Expérience suivants devront être attribués à différents moments durant cette aventure — généralement à la fin de chaque seance de jeu

Interprétation du rôle

Cette aventure a impliqué les personnages-joueurs dans de nombreuses scènes où ils ont dû 'jouer un rôle', et c est à vous qui incombe de leur attribuer un certain nombre de Points d'Experience selon la qualité de leur interprétation

Lors de certaines séances, il se peut que les aventuriers n'aient nen eu de mieux à faire que de passer leur temps à interagir avec des PNJ, pour apprendre des rumeurs auprès du patron d'une auber ge, par exemple.

A la fin de telles séances, où la résolution de l'intrigue générale de l'aventure n'aura pas beaucoup avancé, vous devrez attribuez plus de Points d'Expénence pour le jeu de rôle, que dans les séances où es aventuriers auront résolu certains "objectifs d'intrigue"

Dans les séances où la majorité de la part e était du jeu de rôle, vous devrez attribuer une moyenne de 70 PE par Personnage-Joueur, avec un maximum de 100 Points dans le cas d'une interprétation valiment excellente

Dans les séances où l'interprétation du rôle est mélangé evec d'autres activités, vous ne devrez attribuer que 30 à 50 Points par P. en moyenne, avec un maximum de 70 PE pour les joueurs vra ment convaincents.

Objectifs de l'intrigue

Notez qu'il n'y a aucun PE "d'objectif d'intrigue" attribué pour les événements décrits dans la section La secte de la Main Pourpre (pages 8 - 10), les PJ n'auront qu'à s'appl quer sur interprétation de leur rôle

Grabuge sur la rivière

S approprier le bateau abandonné — 50 PE chacun Weißbruck

Secount Elvyra — 50 PE chacun.

L'apparell de signalisation

Vaincre la Goule — 50 PE chacun

Pénétrer dans la bibliothèque secrète — 50 PE chacun.

Sur le chemin des Crêtes Noires

Se sortir de la rencontre avec Herzen et Heidlemann — 75 PE chacun

Se faire aider par les Nains de Khazid Slumbol — 30 PE chacun. Aider les fermiers près des Crétes Noires — 30 PE chacun Vaincre les Gobelins — 75 PE chacun.

Les Collines Stériles

Parvenir jusqu'à la Cuvette du Diabie — 30 PE chacun Vaincre ou échapper aux Skavens — 20 PE chacun Trouver la dernière clé de l'observatoire — 30 PE chacun

Wittgendo

Sauver la vie du vieux villageois (page 51) — 30 PE chacun. Lire les archives du temple de Sigmar — 10 PE chacun Obtenir la Grâce Divine de Sigmar — 30 PE

Détruire le tord-boyaux dans la maison de Rousseaux — 30 PE chacun

chacun Détruire la réserve de poudre Distordante du médacin — 30 PE

S'entendre avec les hors-la-loi pour attaquer le château — 30 PE chacun

Vaincre Kratz et les gardes dans la forêt - 30 PE chacun

Château Wittgenstein

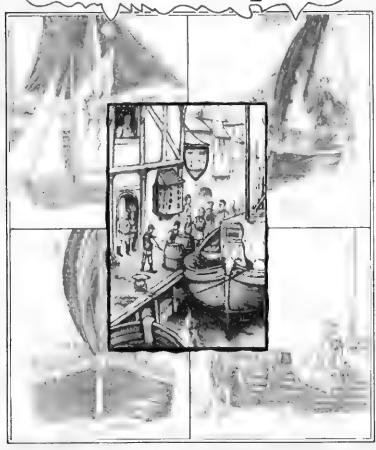
Pénétrer dans le château — 100 PE chacun Prendre la Baille Extérieure et la Tour de Garde — 50 PE chacun Détruire le Capitaine Hegel — 30 PE chacun Capturer ou tuer le Lieutenant Doppler — 30 PE chacun

Détruire le monstre de Wittgenstein — 30 PE chacun Capturer ou tuer Dame Margritte — 30 PE chacun Trouver la Chambre de la Pierre — 30 PE chacun

Les répercussions

Pour leur participation dans la destruction du château les aventuners reçoivent chacun 1 Point de Destin et 150 Points d'Expérience.

La Vie Fluviale (Dans L'Empire)



La Vie Fluviale Dans L'Empire

Cette section vous propose toutes les informations dont vous pourrez avoir besoin pour traiter les voyages fluviaux dans L'Empire Même après avoir oué *Mort sur le Reix* vous pourrez toujours vous y référer chaque fois que vos aventuriers auront à voyager sur es cours d'eau

Dans Mort sur le Reik, le groupe devra passer un certain temps à naviguer. Au cours de ces voyages, rencontrera de nombreux individus et diverses situations. Certains de ces événements (baptisés du terme générique de rencontres) sont imposés par le scénario - on les trouve dans le texte de I aventure - d autres sont d'ordre plus général Cette section vous fournit des idées de rencontres que vous pourrez utiliser à votre gré, que ce soit dans Mort sur le Reik ou dans une autre aventure. Toutes les rencontres présentées dans cette section sont optionne les. Vous avez la possibilité de les mettre en scène quand et où vous le souhaitez, de les gnorer totalement si elles ne sont pas directement en rapport avec l'aventure. ou encore de les remplacer par d'autres que vous aurez vous-mêmes prévues Toutefois. vous vous rendrez compte que ces événements optionnels sont d'un réel intérêt pour vous aider à rendre l'atmosphère des cours d'eau de L'Empire, et l'environnement que les aventuriers exploreront sera d'autant plus agréable et crèdible

Vous trouverez, dans ces pages, la description détail ée de quelques-uns des bateaux les plus couramment ut isses sur les rivères imperiales. Leurs caractéristiques et illustrations sont également rassemblées dans les Annexes afin que vous puiss ez vous y référer à sement. Vous pourrez également consulter es régles de commerce qui permettront à vos aventur ers de ramasser un peu d'argent à la faveur de leurs voyages.

Les Rencontres

Quand?

C'est à vous, Maître de Jeu, de déterminer quand les rencontres do vent se produire Vous avez la possibil té de les faire interven r'exactement quand vous le sounaitez . s vos aventuriers avancent trop entement dans la mauva se direct on, par exemple, ou s'i s voyagent depuis très ongtemps et que nen de particul er ne eur est armé Vous avez aussi le lois r de déterminer la frequence des rencontres au hasard il vous suffit alors d'effectuer unit rage dans la Table de Fréquence des Rencontres (page 93). Util sez indifferemment la méthode qui convent à l'aventure ou a votre style de jeu. Toutefois, prenez

garde de ne pas surcharger le groupe de rencontres et assuréz-vous que les rencontres optionne les n'éclipsent pas la trame principaie de aventure

Où?

Toutes les rencontres ne se tradu sent pas forcément par de action. La pulpart de trive les ne sont en fait qu'une sorte de "fond sonore" qui ajoute du rel sf aux voyages fluvaux et rappe lent qu'i existe un monde rèel autour des aventuriers et que cet environnement demeure, quelles que soient leurs actions. A l'inverse certa nes rencontres auront une incidence d'recte sur la vie des aventuriers. Celles-ci peuvent les mettre en face de problèmes à résoudre, leur fournir des nouvelles ou créer des éveniments local sès, des incidents intéressants qui n'ont pas forcement de rapport avec la trame principale de l'aventure.



Choix des Rencontres

Lorsque vous décidez qu'une rencontre va se produire, vous pouvez soit choisir sa nature, soit vous en remettre à la Table des Rencontres (page 93) pour la sser le hasard en décider Encore une fois, tout dépend de votre sty e de eu.

La Table des Rencontres est divisée en deux parties les Bateaux — ceux que l'on peut croiser sur le trajet — et les Dangers — en rapport avec les conditions de navigation sur le cours d'ea. D'autres rencontres sont indépendantes de la Table , e les figurent sous les trites Eduses (page 98), Rencontres de

PNJ (page 100) et Accidents (page 98). Elles ne sont pas soumises au hasard vous es ferez donc intervenir guand vous le voudrez.

Force Adverse

Certaines rencontres peuvent se tradure par des combats. Il vous faudra prendre soin de ne pas mettre vos aventuners face à des obstacles insurmontables in les affaiblir au point quils ne puissent plus avoir la moindre chance de terminer l'aventure.

En règie générale, vous pouvez vous baser sur les principes suivants. Faites en sont que les aventuriers arent ! avantage du nombre d'au moins un élément et que le total de E+B+A des adversaires soit tou ours nérieur à celui des aventuriers.

Les adversaires devraient subir un Test de Commandement chaque fors que l'un d'entre eux est tué ou reçoit un Coup Critique (Testez le pius haut Commandement du Groupe) is s'enfuiront au premier Test raté Généralement, les prates sont confrontés à de pa subles commerçants , s'ils rencontrent une résistance trop forte, ils préféreront chercher des pro es p. us faciles

S'il arrivart, en dépit de ces précautions, que les pertes soient trop élevées dans le camp des aventuriers, vous pourrez toujours faire en sorte ou un autre batea, arrive à la rescousse, une Patroui e fluviare par exemple. En voyant de ion arriver un tel renfort, les pirates s'enfuront.

Recolte d'Informations

Les rencontres optionnelles présentent un grand intérêt s elles permettent aux aventuriers de récolter des informations, sous la forme de rumeurs glanées de-ci de-là le ong du chemin. Dans le texte de laventure en page 11, quelques rumeurs cho sies vous sont fournies. Vous pouvez, a vous le souhaitez, en ajouter d'autres en rapport avec des événements locaux, les conditions de navigation sur le cours d'eau, etc. Assurez-vous tout de même que les PNJ qui fournissent des informations sont raisonnablement en mesure d'en avoir eu connaissance. Ains : par exemple un batelier descendant e fleuve a très peu de chance d'être au courant des événements qui se sont dérou és tres récemment en avai du point de rencontre

Développement des Rencontres

Cette section contient quelques idées qui vous aideront à deve opper les rencontres jusqu'à en faire de petits évenements qui s'ajou teront au dérou ement genéral de l'aventure. Pour des raisons de place, nous avons d'oprésenter ces é éments très brievement et faudra donc que vous les etoff ez avant de les

tiliser A titre d'exemple, incident d'1 Mar a Borger vous est propose un peu plus loin II siglit d'une petite aventure développée à par tri d'une idée de rencontre du type de celles du vous sont présentes dans ces pages

Lorsque vous avez à déve opper une rencontre, gardez toujours à l'asprit es quelques points exposes précedemment ne confrontez pas les aventuriers à des obstacies insurmontables, ne les affaiolissez pas top et a sesz'eur toujours a poss o lite de senfur si les choses vont trop mal pour eux. Toutes ces rencontres do vent être n'teressantes, parfo s'un peu flustrantes et même effravantes mais gamais e es ne doivent être vientablement dangereuses. Les aventur ers ont déjà eur part d'ennuis avec l'aventure principale et ls auront besoin de toutes ieurs ressources pour trompher

La Navigation Fluviale

Le Test de Navigation

I est des moments ou : s'avère necessaire de déterminer sies aventuriers sont et mesure de garder le contrôle de eur embarcation et ciest là qui intervient le Test de Newgatron Les personnages doués de competence en ROW ou SALING — de le des deux qui est appropriée à la situation — peuvent tenter un Test de Newgatron basé sur a moyenne de eurs scores en inteligence et en Initiative Les personnages qui ne sont pès dotés du une compétence appropriée devront tenter le Test en se basant sur la moit é sevement de cette moyenne de scores.

A bord dun valler, dest le personnage à la barre qui devra effectuer le Test de Navigation dans une embarcation à ramés, dest au mei eur des rameurs (celui qui dispose de a valeur la plus éve-ée pour le Test) que revient de priviède.

Les personnages disposant de connassances en *Potamo ogie* bénéficient d'un bonus de +10% pour tois les Test de *Navegation* à condition, pien entendu qui is soient en train de naviguer sur un canal, une nière ou un fleuve

Les personnages compétents devra ent être capables de maîtr ser leurs embarcations dans le plupart des circonstances. Cein est donc que lors de rencontres ou d'événements specialux qu'ils seront soumis a . Test

n en va pas de même pour es personages incompétents dans le domaine. Au debut de chaque oumee de hay gation, les personnages ne disposant pas de compétence approprie e devront effectuer un Test de Navigation. En cas de reussite le potentier de mouvement du bateau pour la ournée sera nchange mais, en cas d'echec, i sera réduit d'un quartits le Test a echoué de moins de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de 50% ou de moitre (si le Test a echoué de plus de fermion de fer

Conditions Meteo

Le seul element météorologique qui peut affecter ser eusement les voyages fluv aux à la voile est le vent. Au début de chaque jour née, déterminez la force et la direction du vent au moven d'un tirage dans la Table des Vents, ci-dessous. Pour la suite de la journée vous pourrez tester un éventuel changement (à 'aube, à midi, au crépuscule et à minuit) en lançant 1D6, sur un résultat de 1, e vent evolue d'une graduation dans l'éche le de la table. Considerez des probabilités egales pour qui faiblisse ou se renforce. Les changements de régime des vents sont toulours graduels e Calme ne peut évoluer que vers un vent Léger et le vent Très violent ne peut devenir que Fort. N'hésitez pas à fournir a vos que ques na ces de nature à eur faire comprendre que e vent va changer L'évo ution des vents est progressive et les aventuriers devraient avoir la possibilité de s y préparer . I est rare quils soient véritablement surpris par un changement du régime des vents

La Table des vents ndique les répercussions de la force et de la direction du vent sur le potent el de mouvement du bateau

TABLE DES VENTS

Force	Dire	ction (1D	8)
	1-2	3-6	7-8
	Arrière	Latéral	Debout
1. Came 2-3. Léger 4. Brise 5. Fort 6. Très Violent	D +5% +10% +20% +25%*	D +5%† +10%†	D -5% -10% -20% -25%

Notes:

Les Vents Latéraux viennent à probabilités égales de bábord ou de tribord

Dille bateau dérive dans le sens du courant à 25% de son potentie norma de mouvement les Tests de Navigation sont effectués avec un maius de 10%.

† L'accroissement de mouvement indiqué ne peut être obtenu qui après avoir tiré des bordées, ce qui nécessite la reussite d'un Test de *Nevigation*

* La réuss te dun Test de Navigation est indispensable pour éviter que les voiles et e gréement so ent endommages. En cas diechec de ce Test, traitez cela comme un coup Critique au gréement (voir plus loin, Le bateau échappe alors au contrôle et dérive à 25% de son Mouvement norma (app quez en outre, es modificativas dus à a force et à la direction du vent). Tous es Tests de Navigation y sant à gouverner le bateau souffrent qui mails de 25%.

♦ La reussite d'un Test de Navigation est necessar e pour parvenir a abattire a voie e avant que le bateau ne penche sur le côte et n'emparque de le au. Si le Test échoule es voies et le greement sont endommagés comme ci-dessusi et le bateau embarque de leau un Test de Navigation sera requis a chaque tour afin de redresser lembarcation et chaque echec entraînera une pénal té cumula tive de 5% pour le Test du tour suivant. A

moins qui i puisse être redresse à temps, e bateau coulera au bout d'un nombre de tours égal à sa **R** × 10

Dommages Infligés aux Bateaux

Les bateaux sub-ssent des dommages de a même facon que es personnages Comme eux ils ont une Resistance -- equivalente à Endurance qui comme elle, modifie la quantité de dommages encaisses s arborent aussi une caractérist que Blessures qui fixe le nombre de points de dommages qui sipeuvent subir (voir page 107 La ocalisation des coups peut significant consultant a table qui figure en page 290 du ivre de règles mais, si vous le souhaitez vous pouvez vous en remettre aux règles sulvantes, e système de localisation y est plus déta le Pour définir la ocaisation d'un coup, vous pouvez considérer inverse du résultat du dé d'attaque - comme dans le compat des personnages (voir WJRF page 118) - ou ancer un D100 supplémentaire Les dirconstances dicteront parfois votre choix Munide ce nombre consultez la table de loca sation ci-dessous

LOCALISATION DES COUPS SUR UN BATEAU

,	D100	Emi A Rames	barcation A Voiles
3 5 6	1-30 1-50 1-60 1-80 1-100	Equipage Equipage Rames Coque Coque	Equipage Gréement Gouverna Coque Superstructures

N hésitez surtout pas à altérer les résultats pour respecter la logique de la situation À ns, par exemple, une attaque provenant de l'avent d'un bateau à voles ne peut pas endommager son douverne l

Equipage

Lorsque ce résultat est obtenu, c'est un membre exposé de l'équipage qui est touché Les conséquences sont déterminées comme orsid un combat normal. Si aucun membre de équipage n'est à découvert ou exposé à recevoir e coup, vous pouvez considérer que celui-ci aboutit dans la coque ou les superstructures, à votre gré. Sur une emparcation découverte une barque par exemple, i est possible que de soit la cargaison qui encaisse le coup à a place d'un membre d'equipage. L'effet précis du coup dépend de sa nature et ce e de la carga son toute latitude vous est laissée pour décider ogiquement de ce qui se passe. Les effets des autres coups sont déterminés en faisant ntervenir les caractéristiques R et B du pateau, de la même façon que pour un personnage touche. Un D6 est ance, au résultat duquel on a outera Force de lattaque avant diviretrancher la Résistance du bateau Sille résultat fina est pos tif le nombre est soustrait de la caractéristique B de l'embarcation dans le cas contraire, l'attaque bien qui avant touché, n a causé aucun dommage Lorsque la valeur de B du bateau est amenee en dessous de 0, celui-ci a subi un Coup Critique

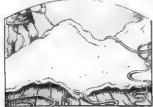
es effets d'un tel coup varient selon la local sation qui le subit , tous sont décrits cidessous. Contra rement aux personnages, il n'existe, pour les bateaux, qu'un seul type de coup critque , on ne parle donc pas, en ce qui les concerne, de Critque +1 ou +2

Coups Critiques Infligés aux Bateaux

Les résultats des Coups Critiques infligés aux bateaux sont les suivants

GRÉEMENT

La voire s affaisse, entraînant avec elle les cordages et les pasans. Tous les personnages se trouvent sur le pont au moment de la chute doivent réussir un Test d'Initiative, faute de quoi ils subiront un coup (F 0, modifé par l'armure et leur E) nfligé par la chute des paans. A part r de ce moment, le bateau ne pourra plus que dériver



DAMES

Les rames sont brisées et les rameurs subissent un coup (F 0, modifié par l'armure et leur El qu'ils doivent aux fragments de rames projetés. A partir de ce moment le bateau ne pourra plus que dériver



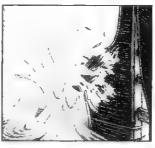
Contie

La coque est déchirée et le bateau commence à prendre : eau. Il sombrera au bout d'un nombre de tours égal à sa R x 10. L'immersion peut, le cas échéant, endommager la carga son



GOUVERNAIL

Le gouvernail vole en éclat. Le timonier subit un coup (F 0, modifié par l'armure et son E) que lui infigent les morceaux de gouvernail qui volent en tous sens. A partir de ce moment le bateau ne pourra plus que dériver



SUPERSTRUCTURES

La cabine est touchée Les personnages qui se trouvent à l'intérieur doivent réussir un fest d'Initiative faute de quoi ils subissent un coup (F 0, modifié par l'armure et leur E) que leur infligent les morceaux de bois qui volent en éclats. Le bateau n'est pas autrement affecte



ECHOUAGE

Dans certaines circonstances, un bateau peut s'échouer Les risques que cet événement se produise sont indiqués chaque fois qu'un tel danger le menace. Lorsqu'un bateau est échoué, sa coque encaisse 5 points de B et il est arrêté brutalement. Il est indispensable qu'il soit tiré ou poussé de l'obstacle pour être remis à flots. On considère que la tâche consistant à remettre à flot un bateau fluvial chargé nécessite la conjugaison de 50 points de F Cette entreprise peut être envisagée par un nombre quelconque d'hommes et/ou de bêtes pourvu que chaque intervenant ait la place nécessaire pour pousser ou que l'on dispose d'assez de cordes pour que chacun puisse tirer Il est évident qu'il ne faudrait pas que la maind'œuvre soit déjà encombrée par ses armures, sac à dos et autres. Vous pourriez même envisager d'appliquer les règles de l'encombrement en détail Dans ce cas. considérez que la tâche consistant à deplacer le bateau revient à mouvoir 5000 points d'encombrement et prenez en compte tout ce que les personnages portent Méfiez-vous toutefois, cette méthode présente l'inconvénient de ralentir le cours du jeu-



VOIE D'EAU

Un bateau dont la coque est percee sombrera —si l'on n'y remed e pas par une réparation de fortune — au bout d'un nombre de tours (minutes) égal à d'x fois sa Resistance Si les récipients indispensables sont disponibles, il est possible d'écoper L opération durera le double du temps pendant lequel si bateau a embarqué de 'eau

Ainsi, par exemple, si 3 tours se sont écoulés entre le percement de la coque et la fin de la réparation, il faudra 6 tours pour

Si le bateau n'est pas débarrasse de l'eau embarquée, il perdra 1% de son potentie de mouvement pour chaque tour pendant leque. il s'est rempli. En ce qui concerne une éventuelle cargason non étanche on peut considérer qu'elle perdra 1010% de sa valeur par tour, jusqu'à ce que le trou so t colmaté et l'eau évacuée

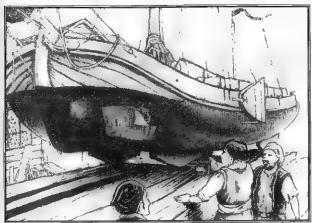
Une Alternative au Sustème de Localisation

Vous avez aussi la possibilité d'opter pour un système de loca isat on et de dommages plus complexe il vous faut, pour cela, diviser la coque de l'embarcation en tronçons de 8 mètres, de la même façon que les bâtments (WJRF page 77) et, à partir de là, créer votre propre table de locaisation des coups. Chacune des sections que vous aurez définied doit avoir un nombre de points de B égal au total de B du bateau divisé par le nombre de sections.

Chaque section devra tout de même avoir un minimum de 10 points. Chaque fois qu'une section sera réduite en dessous de 0, elle subira un coup critique du type de ceux qui sont décrits plus haut.

Réparations des Embarcations

Les dégâts subis par un bateau peuvent être réparés de façon définitive au prix de la réussite d'un Test de Construction, pouvu que les outils et matériaux ind spensables soient accessibles au réparateur Les person nages competents en Construction Navaire



bénéficieront, pour ce Test, d'un bonus de +20%

Les dégâts nfligés à la coque ne pourront être réparés de façon définitive que si le batea. est mis en cale sèche. Certaines écluses disposent pour cela d'un équipement adéquet. Le long des cours d'eau les pius fréquentés, on peut renconter des artisans nstalés à demeure (des PNJ compétents en Construction Navale et Charpente) ls sont susceptibles de réparer un bateau pour la somme de 10 CO par point de B restauré II faut considérer qu'un Test est effectué au bout de 4 heures de travail et que sa réussite restaure 1010 points de B perdus.

Des réparations temporaires (colmater une voie d'eau par exemple) peuvent être entreprises sans que le bateau sort en cale sèche En raison des conditions délicates de ce genre d'intervention, le Test de Constru ction souffrira d'un malus de -20% Il faut une heure de travail et la réussite du Test pour restaurer tempora rement 1D6 points de 8 En outre, il faudra réal ser un Test de Résistance pour le bateau à chaque heure qui passe L'échec de ce Test indique que la réparation s'affaiblit et l'embarcation perd aiors un point de B. Vous pouvez considérer que des Tests supplémentaires de Résistance se justifient lorsque le bateau encaisse de nouveaux degâts, ou torsqu'on lui fait subir des manœuvres diffici es (c'est-à-dire chaque fois que le barreur doit effectuer un Test de Navigation)



Rencontres Fluviales

La table présentée ci-dessous peut être consultée pour engendrer des rencontres sur l'importe quel cours d'eau de L'Empire Lorsque vous souhaitez mettre en scène une rencontre, vous avez la possibilité d'en sélectionner une parmi celles qui figurent dans table 2 ou de laisser le hesard la définir Les zones de territoire sont réparties en deux catégories. Les zones Peuplées sont celles qui s'étendent jusqu'à une vingtaine de km d'une agglomération (ou une dizaine seulement en région forestière) ansi que toute la longueur du canal de Weißbruck. Toutes les autres sont classées dans la catégorie des

Zones Ecartées

Ces tables sont dest ness à vous aider a définir les probabilités d'une rencontre seion la région traversée et le moment mais vous n'avez pas à vous y soumettre aveugiément Vous restez maître de décider quand et ou une rencontre doit avoir le u

TABLE 1 - FRÉQUENCE DES RENCONTRES

	Moment	Zone	Test toutes	Probabilités de Rencontre
	Jour '	Peuplée	3 heures	20%
ı		Ecartée	6 heures	10%
١	Nuit	Peuplée	6 heures	15%
I	-	Ecartée	12 heures	5%

Eviter une Collision

Les personnages ne disposant pas de la compétence nécessaire pour manacturer une embarcation (Canotage ou Manauvre s nautiques selon le cas) peuvent courir au devant de grandes difficultés lorsquis renontrent un autre bateau Au moment de a rencontre, un Test de Navigation s impose

S'il échoue, le bateau se met à changer de bord et il y a autant de probabil tés pour qu'il se dirige vers l'autre bateau ou qu'il s'en éloigne. Dans cette éventuelité, un second Tes de Navigation devra être effectué pour reprendre le contrôle de l'embarcation.

S'il rate lui aussi, le bateau va entrer en collision avec l'autre emparcation (un coup et F 5 ur la coque de chacun d'entre eux) ou heurter la berge (un coup de F 3 au bateau des aventuriers et 20% de risque de s'échouer).

Développement des Rencontres

Les paragraphes qui su vent vous propoment quelques idées qui devraient vous permettre de développer les rencontres c'tées dans les tables precédentes jusqu'à ce qu'elles puissant être mises en scène sous forme de petits événements ndépendants

	1	AMEZ-BAT	THE DEC PROPER	
J	lour	N	uit	
Peuplée Ecartée		Peuplée Ecartée		Nature
	Embaro	cations		
01-30 31 35 36-50 51 52-55 56-57 58-59 60 94 95	01 20 21-25 26-35 36-40 41-50 51-52 53-55 56-94 95	01-10 11 15 16-20 21 35 36-45 46-50 51-60 61 94 95	01-05 06-10 11-15 16-35 36-50 51 52-65 66-94 95	Bateau de pêche Gitans Tiransport de passagers Pirates Patrouilie f uviale Bateau-theâtre Contreband ers Bateau marchand Bateau abandonné
	Dan	gers		
96-98 99-100	96-98 99-100	96-98 99-100	96-98 99-100	Débns flottant Récifs, hauts-fonds*

* Si ce type d'obstacle apparaît, le MJ devrait le noter sur sa carte pour pouvoir s'y référer le cas écheant, lors de prochains voyages. De nuit, des Pirates (voir page 96) pourraient profiter de la présence de récrfs ou de hauts-fonds afin d'entraîner des bateaux à leur perte et récupérer ensuite leurs cargaisons

Pour des raisons de pace, elles sont présennées sous une forme extrêmement condensée et nécessitent un certain traval de votre part avant de pouvoir être jouées. A titre d'exemple de ce qu'il est possible de faire, voici e développement d'une simple idée, tra tee jusqu'à devenir un petit événement "prêt à joue". La Mara Borger

La Maria Borger

Si cet incident avait été propose dans les dées de rencontres, il se serait présenté à peu près sous la forme suivante

Vampire Les aventuriers rencontrent un bateau marchand manœuvré par un équipage réduit et qui avance très lentement. Deux des quatre membres d'équipage sont confinés dans leurs cabines, souffrant apparemment d'une grande fatigue. Sur l'un d'entre eux, i est possible que l'on puisse remarquer deux traces sur e cou, ressemblant à de pet tes piqures mais à part cela, rien ne permet de d'agnostiquer la cause de leur état. A sa dernière escale, le pateau a accepté d'embarquer une carga son très urgente. Elle se compose d'une grande caisse qui, à l'insu de tous, contient deux cercueils dont l'un est occupé par un Vampire. La créature s'est nourrie pendant le voyage aux dépens de équipage (principalement en sortant sous forme étheréel

Le Vampire avait pris des arrangements pour se faire secrétement transporter vers d'autres terrains de chasse. Le capitaine du bateau a reçu une somme d'argent supplementaire pour faire entreposer la caisse à l'arrivée.

Dès qui sera arrivé dans l'entrepôt de destination, e Vampire se trouvera un refuge approprié dans la nouve le ville. Les aventuners feront cette rencontre de jour. S'ils découvrent la vérité rapidement, ils pourront d'aposèr de la créature en l'immergeant dans l'éau courante de la rivière ils peuvent aussi chercher une branche d'aubépine sur les berges ou faire appel à d'autres méthodes d'extermination des Vampires.

Avec un peu de travail d'adaptation, cette dée de rencontre schématique peut se transformer en un événement prêt-à-jouer qui pourrait ressembler à ce qui suit

La Maria Borger

Cette rencontre peut se produire à n'importe quei moment d'un voyage que les aventuriers pourraient entreprendre sur un cours d'eau de L'Empire. Si elle doit resulter d'un trage dans la table de rencontres, ce sera en lieu et piace d'un résultat "bateau marchand".

Le Bateau La Mana Borger est un peut bateau marchand du même type que l'e Berébéli (celui qui intervient dans La Campagne Impériale) il appartient à Bernhardt Dampfer, un petit capita ne indépendant, et il assure la lia son entre deux villes (au MJ de défin r'es deux villes pour qu'elles correspondent à l'endroit où se trouvent actuel ement les aventur ers). L'équipage se compose de

Bernhardt lui-même, aidé de ses deux fils, Reiner et Karl et de Hans Vollrat, un employé et ami de la famille Les plans du *Berébeli* qui figurent dans La Campagne Impériale sont parfaitement adaptés à ce bateau.

D'Etranges Evénements

Au moment où le bateau des aventuriers s'aproche de la *Mana Borger*, Bernhardt les interpelle

«Óhé du bateau ! J'ai deux malades à bord. Y a-t-il quelqu'un parmi vous qui puisse maider ? »

Si les aventuriers décident de faire halte pour discuter, ou d'aborder la *Maria Borger*, Bernhardt se présentera, ainsi que son équipage, puis les invitera à descendre auprès des malades

Hans et Karl sont allongés sur leurs couchettes, pratiquement incapables du moindre mouvement. Ils sont terriblement pâles et semblent complètement épuisés. Leurs visages sont baixinés de transpiration discée

«Hans et Karl sont tombés malades dans l'avant-dernière nuit » précise Bernhardt, «Nous les avons trouvés ainsi hier matin Jusqu'à présent Reiner et moi allons bien, mais je ne sais vraiment pas ce qui leur arrive ni ce qu'ils ont bien pu attraper »

Si un personnage competent en Pathologie examine les deux malades, il ne sera pas en mesure de conseiller un traitement. La compétence Traumatologie appliquée pourra permettre à Hans de recouvrer ses forces normalement (Voir WJMF page 130). En effet, l'examen de Hans révèle la présence, sur son cou, de deux piquires. Interrogé à leur sujet, Bernhardt répondra.

«C'est étrange, elles n'y étaient pas hier, mais à n'en allait pas mieux pour autant Ce doit être les rats, ou quelque chose comme ça C'est un vrai problème quand on transporte du grain. Ils vont partout et pas craintifs avec ça, ils vous sautent dessus dès qu'ils peuvent »

Hans commence à gémir faiblement et Bernhardt s'avance pour le réconforter

«Ça va aller, » dif-il «ne bouge pas, reste calme »Bernhardt se retourne vers les visteurs. «Ça recommence, il continue à voir des choses. Je n'y comprends nen du tout, pourtant il n'a pas de fièvre, il est froid comme la place.»

Si quelqu'un tente d'entendre ce que marmonne Hans, il pourra distinguer quelques mots coherents

«Elognez-le . ne le laissez pas approcher . ces yeux ! j'ai froid, j'ai si froid. . ne le laissez pas me toucher . non. non . »

La réussite d'un Test d'Observation révèle un petit pendentif qui git sur le sol près de la couchetre de Karl. Il est en argent et représente une tête de cerf. le symbole de [aal

«C'est à Hans», précise Bernhardt dès qu'il l'apercort

Hans, d'ailleurs, se dresse à demi sur sa couchette et tend une main implorante avant de retomber lourdement sur l'oreiller

«A moi...» marmonne-t-il «donnez le moi donnez empêchez-le il m'a eu. il me tient enlevez-le » et son marmonnement retombe dans l'incohérence En s'entendant dire que les aventuriers ne peuvent rien pour lui, Bernhardt montre des signes de desespoir

"¿Je n'avais vraiment pas beson de cela » dit-il, «J'ar accepté une cargaison exception nelle, voyez-vous Et il faut que je "amène à destination après-demain. Reiner et moi faisons tout ce que nous pouvons pour faire avancer le bateau majorté tout ».

Si l'on interroge le capitaine au sujet de cette cargaison, il expliquera qui la été contacté par une grande compagne il y a deux jours, pendant que l'on chargeait son bateau. Elle avant une grande casse à transporter et aucun de ses bateaux n'ailait dans la bonne direction

Après avoir fait monter les prix jusqu'au double du tarif norma, Bernhardt a accepté la cargaison, avec l'espoir qu'! pourra t décrocher d'autres contrats avec ces marchands par la suite

Personnages Non-Joueurs

BERNMAROY DAMPFER — PATRON DE LA MARIA BORGER
M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
4 43 25 3 3 9 40 2 29 29 29 39 29 29



Age: 43

Compétences
Bagarre, Canotage,
Construction navale
Narration, Natat on
Orientat on
Pêche
Potamologie

Rés stance à la cool

Possessions

Bateau - La Maria Borger Bourse contenant 5 CO, 17-6 Veste de cuir (PA 0/1, tronc, bras) Epée Arbalète et 20 carreaux (P 32/64/300, FE 4,

Hans Wollrat, Reiner et Karl Dampfer - Hommes d'équipage

M CC CT F E B ! A Dex Cd Int C! FM Soc

4 43 25 3 3 9 40 2 29 29 29 39 29 29



Ages: 30, 21 et 23

Compétences : Canotage

Construction navale Natation Orientation Pêche Potamologie

Possessions:

Bourse contenant 1D3 CO et 2D10 s Veste de cuir (PA 0/1, tronc, bras) Epée Arbalète et 20 carreaux (P 32/64/300, FE 4,

Rch 1)

* Karl et Hans ont été tous deux rédu ts à 1 point de F et Hans à 0 point de B

GRAF ORLOK - LE VAMPIRE

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 63 55 6 6 22 60 4 49 49 49 49 49 49



Points de magie 30 (maximum 42)

Règles spéciales Voir WJRF page 251/252 Les sorts disponibles peuvent être déterminés par le MJ mais ils ne devraient pas intervenir dans cette rencontre

La Cargaison

La carga son spéciale se résume à une s mole calsse dienviron deux metres quarante de long sur un mêtre vingt de largeur et de profondeur. Le couvercle en est cloué et un grand sceau en plomb a été apposé sur Lune des extrémités Le sceau porte des armoiries. Au prix de la réussite d'un Test d'Intelligence un personnage compétent en Heraldique reconnaîtra les armes de la famile Orlok qui s'est éteinte à l'Age des Trois Empereurs. La caisse doit être amenée dans une y lle située sur le trajet (à définir selon la region) et déposée dans un entrepôt pour le compte d'un certain Graf Orlok, C'est le transporteur lui-même qui doit prendre les dispositions nécessaires pour l'entreposage et Bernhardt a recu, à cet effet, une somme de 25 CO en plus des 50 qui représentent le prix convenu pour le transport

Bernardt se montre réticent à lidée de a sser les aventuriers ouvrir la caisse, mais un Test de Sociabrité reussi pourra le persuader de la-siser faire. La caisse recèle deux cercueis L'un ne content qu'une couche de terre mais la autre accueille un corps. Les vêtements qu'il porte éta-ent à la modei il y a environ trois porte éta-ent à la modei il y a environ trois sècies, mais, pas plus que le corps, ils ne présentent la moindre trace de pourrissement. Un petit fillet de sang frais sort de la bouche de l'individu couché dans la cercueil. La Maria Borger transporte un Vampire II est le dernier de la lignée éteinte des Orlok et il a décidé de se faire transpor-



ter vers d'autres 'pâturages' Il a scelle deux cercueils dans la caisse et en a organisé le transport Ensuite, il a eu recours à son éthéralite pour s'y coucher. Il attend maintenant que la caisse arrive dans la nouvelle ville. Là, il profitera de la nuit suivant l'arrivée pour trouver une demeure adaptée à sa condition, et il n'aura plus qu'a arranger le transport final de la caisse dans son nouveau repaire. Au cours de la première nuit de voyage, il s'est abreuvé aux dépens de Karl et de Hans, en les attaquant sous forme éthérée, mais, pendant la seconde nuit, son stock de Points de Magie était trop bas, et il a été forcé de se matérialiser et d'attaquer Hans physiquement. Il a épargné Bernhardt et Reiner de façon qu'ils puissent manœuvrer le bateau

L'Extermination

Les aventuriers peuvent disposer du Vampire de plusieurs manières. Ils peuvent amener la caisse sur la berge et la faire brûler, détruisant du même coup le Vampire par crémation. S'ils remontent la caisse sur le pont et s'ils l'ouvrent, les rayons du soleil auront ra son de la créature Tout comme les eaux courantes de la rivière s'ils décident de l'immerger. Sur la berge, ils pourraient trouver une branche d'aubépine (Test d'Intelligence requis avec +10% pour un Forestier et +10% pour un personnage compétent en Connaissance des Plantes) qui, si elle lui est fichée dans le cœur, lui sera fatale , les aventuriers pouvant ensuite brûler le corps pour plus de sûreté. Ils ont également la possibilité de sceller le cercueil avec des fleurs d'ail, ainsi le buyeur de sang y restera enfermé jusqu'à la fin du voyage

Bernhardt serant très favorable à l'idée de conserver le corps du vampire jusqu'à l'arrivée II est responsable de la cargaison et il s'éviterait beaucoup d'ennuis en prouvant que la caisse contenait une telle créature

Epilogue

Une fois le Vampire détruit, ou mis dans l'incapacité d'agir, Hans et Karl commenceront à récupérer leur Force perdue au rythme normal (voir WJRF pages 130 et 251). Selon votre gré, les autorités de la ville pourront accorder une récompense à Bernhardt et aux aventuriers. Le temple de Môrr offre une prime de 25 CO pour toute information menant à la destruction d'un Mort-vivant ou d'un Nécromancien, c'est la Guide locale des Pleureurs qui est chargée de l'administrer

Si les aventuriers n'ouvrent pas la caisse, la Mane Borger continuera son voyage jusqu'à destination. Hans et Karl s'affaibliront progressivement tant que le Vampire s'alimentera à leur détirient. Il est possible, si la destination n'est pas assez proche, que la créature soit forcée de s'attaquer aussi à Bernhardt et Reiner II lui faut absorber 16 points de F et de B par nuit pour entretenir au maximum son capital de Points de Magie et l'équipage n'est pas en mesure de récupérer assez vite entre deux ponctions pour permettre un long voyage dans de telles conditions. Si la Mane Borger accoste pour que

l'équipage passe une nuit dans une auberge, le Vampire s'attaquera à la population de 'auberge de preférence à l'équipage I se peut que les aventuriers entendent des rumeurs au sujet de ces maladies etranges qui frappent tout au long de la rivière et même qui s aient vent de soupçons concernant des attaques de Vampires. Le point cuiminant de cette affa re étant la découverte de la Maria Borger amarrée au quai de sa vi le de destination, avec tout son équipage draine de son sand par l'œuvre d'un Vampire. Si les aventuners se lancent alors à la recherche du Vampre, its pourront rencontrer plusieurs personnes affirmant avoir vu la caisse débarquée et déposée dans un entrepôt. Mais elle n'y sera dejà plus. Pendant les quelques prochains mois, les aventuriers pourront entendre des nouvelles et des rumeurs au sujet d'une épidém e frappant la ville

Si les aventuriers sont parvenus à une heureuse conclusion de cette affaire, Laventure leur vaudra entre 20 et 50 Points d'experience auxquels s'ajouteront les éventue s bonus normaux pour des idées bhiantes et une interprétation de qua ité

Rencontres de Bateaux

Descriptions des Rencontres

Voici quelques indications concernant chaque type de rencontres de bateau que comporte la table de rencontres (page 93). I est, bien entendu, possible de développer chacune de ces idées comme l'a été l'événement de la Maria Borger, et même de le faire de plus-eurs manières différentes.

Les descriptions matérielles et chiffrées des embarcations présentées figurent dans es pages 106 à 107

Bateau de Pêche

Monstre Au moment où le beteau des aventuriers passe, un pécheur "remonte" un monstre aquetique qu' I vous appart ent de définir II peut s'agir d'un posson géant, ou d'un Ver des marais (WJRF page 247) ou encore d'une Peuvre des marais (WJRF page 244) qui a émigré vers la rivère pour une raison inconnue lues aventur ers peuvent décider d'intervenir avant que le bateau de pécheur ne soit détruit.



Gitans

Les grans alertent es aventuners au sujet d'un danger qui es menace un peu plus loi n sur eur route. I peut s'agir d'un tourbillon, ou d'un monstre terrible. Ils proposent aux aventuriers une amulette capable d'écarter le danger. Les gitans commenceront à proposer l'amulette pour un prix de 5 CO, mais ils finiront par accepter n'importe quelle somme Lobjet se compose de quelques brins d'herbes tresses de crin de chevel i vous appartient de décider si le danger annoncé est rée ou non, en tous cas les pouvoirs de l'amulette ne le sont certainement pas

Transport de passagers

La Fête sur l'eau. Le bateau rencontré est occupé par une pande de jeunes nobles embarquée pour une semaine de fête sur I eau. La prupart d'entre eux sont ryres et ls pourraient prendre plais r à queigues plaisanteries hautement spirituelles leter des pavsans à l'eau pour voir pendant combien de temps is flottent, ou foncer sur d'autres bateaux pour savoir eque des deux cedera le passage (dans ce cas, e personnage à la barre devra réussir un Test de Navigation pour éviter la colision). Il est possible que quelques-uns des fêtards sautent dans le bateau des aventuriers et le fouille sans vergogne à la recherche d'a cool , siles aventuriers résistent, une bagaire pourrait s'ensuivre. Après que ques minutes, un bateau de patrouille (voir page 102) apparaîtra, alerté par les plaintes d'autres usagers de la rivière Les patrourieurs tenteront de désamorcer la situation en offrant une escorte aux jeunes nobles usqu'à la prochaine vi le ce qui évitera d'autres ennuis. Noub ez pas que les nobles sont plus riches et plus influents que les aventuners à tel point qu'en cas de dispute, la patroville se rangera du côté des fétards. Les patroui leurs prétendront même arrêter es aventuriers (ce qui peut eur faire ressent r quelques inquiétudes), et les reiàcheront avec une amende symbolique ou même sans aucune formalité des que es nobles auront passé eur chemin. Toutefois, rien de ce que les nobles auraient puis approprier ou détruire ne pourra être récupéré par es vict mes , celies-ci ne devront même pas attendre le moindre dédommagement



Pirates

Attaque Les aventuriers rencontrent un bateau apparemment desert (vor Bateau Abandonne) qui derive au fil du courant. Au moment où le bateau des aventuriers arrive au niveau de l'autre, tout son equipage de prates se découvre Certains d'entre eux (1D4 si vous souhaitez determiner cela aéatoirement) sont équipés de grappins qu'il s'alancent en d'rection du bateau des aventuriers. Pendant ce temps, les autres assurent un feu soutenu de féchés et de carreaux d'arbalète pendant tout le temps qu'il faut aux premiers pour treir sur les cordes et placer les embarcations bord à bord.

Tous les personnages se trouvant sur e pont du bateau victime doivent réussir un l'est d'Initiative pour échapper à la première volée de fièches. Si le Test réussit, on considère que le personnage a pu se mettre à couvert et il ne risque plus d'être atteint par ces tirs tant qui ne sort pas de son abri L'opération d'accostage prendra au minimum un tour complet (soit 6 rounds). Les aventuriers pourront s'échapper sils parviennent à se déparrasser des grappins dans ce laps de temps. Chaque corde a, comme caractér stiques, R 3 et B 5. on personnage qui tenterait de les trancher devra s'exposer au feudes pirates pendant tout le temps nécessaire pour couper les cordages

Chaque fois que l'un des prates est tué, ou gravement blessé (réduit à 0 B) ses compagnors doivent effectuer un Test de Commandement et ils rompent le combat si ce test échoue. I en va de même si la magi est ut sée contre eux Si un quart des effectris prates est tué ou gravement blessé, les survivants s'anfu nont sans même qui l'soit besoin de tester leur Cd

Siles aventuriers évitent l'affrontement, sils parviennent à trancher les cordages avant que leur bateau ne soit attiré contre l'autre, la moitié des pirates tentera labordage et attaquera les aventuriers.

Là encore, i, leur faudra réussir un Test de Cd chaque fois que "un d'entre eux sera tué ou gravement bessé, ou si a magie est utilsée contre eux. Et, comme précedemment, is a enfuriont si le quart de leur effectif original est tué ou gravement blessé

Patrouille fluviale

Une Enquête de Routine Le bateau des aventuriers est stoppé et fou ilé par une Patrou lie fluvia e qui est à la recherche d'un prisonn er évadé ou de marchandises de contrebande. Pendant que ces patrou leurs poursuivront leurs vaines recherches sur le bateau des aventuriers, ceux-ci pourraient bien connaître quelques moments d'ango sse, surtout sis transportent quelque chose qui is ne devraient pas detenir. Toute marchandise de contrebande sera confisquée et les contrebandiers se verront inf ger une amende egale à la mortié de la valeur de la marchandise saisie. Bien entendu, la Patrou le fuviale se montrera naturellement soupçonneuse face à un groupe dindividus parcourant L Empire armés jusqu'aux dents

et el e ne manquera pas de les questionner longuement pour savor ou ils vont et ce qu'ils vont fare. Les patrou l'eurs se montre ront sceptiques si on leur parle de cultes du Chaos et d'autres choses du même genre Sachant cela, les aventuriers pourraient bien niventer une histoire plus convaincante. Vous dévriez vous assurer que cette rencontre ne se soldera pas par un combat. Précisez pien que les patrou lleurs ont un net avantage en nombre et en puissance de fau. Toute action agressive de la part des aventuriers pourrait bien se solder par un désastre. Après quelque temps lune ou deux heures lies patrou lleurs aisseront e bateau repart r

Bateau-Théâtre

La Fugue : Les aventuriers rencontrent un Bateau-théâtre, une embarcation de bateleurs tinerants qui donnent leur représentation sur eur bateau même. Il se trouve a une ou deux heures de la dernière vii e que ceuici a visité. li est arrêté et fou é par une Patrou lie fluviale à la recherche d'une enfant qui a disparu de la viile Hanna Hochburger le fille du maire. Hanna a décidé que la vie de bateleur serait sans doute beaucoup plus amusante que celle quielle connaît dans sa petite ville, auss s'est-eile cachée à pord uste avent e départ lusqu'à présent, les bate eurs ne l'ont pas encore découverte Pour échapper à la patrouille elle s'est gissée hors du bateau et a nagé furtivement verside u des aventuriers ou elle compte se cacher jusqu'à ce que la patroul le s'en allie Au prix de la réussite d'un Test d'Observ ation, les aventuriers pourront la repérer au moment ou elle se gisse à bord de leur bateau Malheureusement pour a petite Hanna - et pour les aventuriers patrou le décide de fou ler auss le pateau des aventuriers. Si elle est découverte, Hanna va inventer une histoire quielle croit susceptible de lui éviter beaucoup d'ennuis orsquiel e sera ramenee à la maison. È e affirme que les bateleurs l'ont enlevée Voilà qui risque de causer de gros ennuis aux bateeurs, à moins que les aventuriers ne parviennent à lui faire dire la vérité

nent à lui faire dire la vérité

'Un vieux compte: Les aventuriers
débarquent dans une petite ville, ou un village, dans lequel un Bateau-théâtre vent de
s'arrêter Les beteleurs sont en train de préperer la scène de leur spectacle lorsque leur
bateau se trouve entouré par une fou e de
vi ageois en colère qui se prépare à lyncher
l'un des membres de la troupe en visite il
peut y avoir plusieurs raisons à cela. L'un des
bateleurs peut être un joueur professionnel,
ou un Prestidig tateur qui a reduit à la misère
l'un des viallageois. On peut imaginer auss
que l'un des visiteurs se retrouve en face
d une femme hurlant qu'il lest e père de l'enfant qu'il et poute dans ses pras.

Les aventuriers pourraient reconnaître dans l'accusé l'une de eurs connaissances un bate eur rencontré au Schaffenfest de Bögenhafen ou encore Philippe D'Estree auqueirs ont pu avoir à faire dans Erreur sur la Personne Les autorités de la ville s'sen trouve — ne feront rien pour empêcher le synchage mais es aventuriers pourraient



être en mesure d intervenir et de résoudre le problème sans effusion de sang en faisant appel à leur Eloquence ou à une autre compétence applicable dans ce genre de cas Maigre tout, s'ils ont aussi quelques récrimitions contre l'individu, nen ne les empêche de préferer se mêter à la foule et d'applaudir à l'unisson. S'ils parviennent à sauver le bateieur, i s trouveront en lui un ami loyal qui pourra les aider dans une aventure ultérieure

Contrebandiers

Coupables par complicité : Les aventuners rencontrent un bateau marchand qui semble anodin et dont l'équipage se montre ravi de pouvoir discuter des conditions de navigation et d'échanger quelques rumeurs et autres bavardages. C'est alors qu'apparait un bateau de la Patrouille fluviale et le "marchand's enfule à toute vitesse. Si vite qu'il parvient aisément à distancer les patrouilleurs. Ceux-ci se rabattent sur le bateau des aventuriers qu'ils forcent à accoster sur la berge Les officiels veulent savoir quels sont les rapports qu'ils entretiennent avec ce groupe de trafiquants notoires. Le bateau des aventuriers est foui lé de fond en comble et les patroui leurs ne trouvent rien de compromettant (à moins que les aventuners n'aient effectivement quelque chose à cacher - voir la rencontre Patrouille fluviale Enquête de routine). Après un peu plus d'une neure de fouille et d'interrogatoire, les aventuriers sont autorisés à reprendre leur voyage

Rendez-nous un service Comme ci-dessus, les aventuriers rencontrent un bateau marchand des plus anodins. Le Capitaine du bateau marchand demande aux aventuriers de deposer une petite cargaison à la ville la plus proche se trouvant sur leur route. Il l'eur offre 25 CO immédiatement, et leur en promet 25 autres au déchargement de la cargason. Ce le-or consiste en une petite caisse de 60 cm de côté. Si les aventuriers l'ouvrent—ce que les "marchands" les auront fortement dissuadés de faire — ils y decouvrinnt deux

douzaines de bouteilles de cognac Bretonruen dont la vente est illégale dans L'Empire Que les aventuriers décident ou non de mener la cargaison à destination, ils rencontreront à nouveau les contrebandiers à l'écluse suivante. Le bateau de ces derniers sera en cours de fouille par les autorités. Les patrouilleurs n'auront aucun soupçon envers les aventuriers qui seront autorisés à passer l'écluse sans encombre. S'ils decident de déposer la caisse à l'endroit convenu, ils recevront la rémunération promise. Dans le cas contraire, ils pourraient bien être poursuivis par les associés des contrebandiers et seul un dédommagement de 50 CO pourra convaincre ces derniers de ne pas recourir à la violence

Bateau marchand

Les bateaux marchands constituent les rencontres les plus courantes que l'on puisse faire sur les cours d'eau de L'Emprie. Si vous souhaitez développer une rencontre avec un bateau marchand, vous pouvez vous reporter, à titre d'exemple, à l'incident de La Maria Borger (en page 94) mais la plupart de cas rencontres se passeront sans que le moindre événement se produise, quoiqu'elles puissent toujours fournir aux aventuriers l'occasion de récolter quelques rumeurs (voir page 11, le paragraphe Rumeurs), ou autres informations sur les conditions de navoation

Bateau abandonné

Déserté . Le bateau rencontre est une embarcation de marchand totalement déserte. Elle dérive au fil du courant. Au cours de la nuit précédente, elle a rompu ses amarres pendant que l'équipage, à terre, était endormi. Les aventuriers peuvent prendre le bateau en remorque, ce qui va réduire leur potentiel de mouvement de moitié et imposer un modificateur de -10% à tous les Tests de Navigation. S'ils récupérent le bateau abandonné en aval de l'endroit où il a rompu ses amarres, les aventuriers pourront le ramener à son capitaine et exiger de lui une prime égale à 1% de la valeur de la cargaison (vous pourrez définir cette valeur en vous reportant aux notes de la page 103) Les aventuriers auront aussi la possibilité de remettre le bateau abandonné entre les mains de la Patrouille fluviale. Dans ce cas, ils pourront prétendre à une grime de sauvetage qui est fixée de façon forfaitaire à 100 CO Cette prime sera prélevée sur une amende qui sera infligée au capitaine du bateau pour sa négligence qui a permis à l'embarcation de rompre ses amarres et de constituer un danger pour la navigation

Dangers

DÉBRIS FLOTTANTS

De fortes pluies, dans les montagnes, ont entraîné des débris dans le cours d'eau Des arbres déracinés et des branches arrachees flottent dans le courant. Le bateau des aventuriers doit entreprendre des manœuvres pour éviter de les percuter (des Tests de Navigation sont necessaires, en cas d'echec, 103 coups de F1 à la coque! Dans des passages étroits ou en eau peu profonde, il est possible que les débris se soient énchevêtres jusqu'à former un barrage qu'il faudra eliminer avant de pouvoir continuer à naviguer Ces obstacles auront 1010 points de R et 1010 points de B si un bateau les percute, l'un et l'autre enca seront un coup de F2. Pour dégager le passage manuel ement Idans les cas ou cela est possible), il faudra deplacer quelques 3010 objets divers ayant chacun un encombrement de 1010 x 100 points

RÉCIPS, HAUTS-FONDS

Certaines parties du fleuve, spécialement dans les environs de Altdorf, comportent des bancs de sables assez traîtres. En d'autres endroits, le danger est représenté par des recifs ou des courants. Dans ces zones dangereuses, on peut rencontrer des Pilotes qui sont également membres de la Patrouille fluviale. Čes specialistes sont souvent porteurs de nouvelles et de rumeurs concernant es bateaux de passage mais eur fonction consiste à faire passer des bateaux en toute sécurité. Pour une somme fixée à 1 CO pour un petit bateau et 5 CO pour un gros (considérez que le bateau des aventuriers fait part e des grosses embarcations), ils sont toujours capables de diriger une embarcation à travers la zone dangereuse qu'ils connaissent très bien. Si c'est un autre personnage qui dirige le bateau, il est préférable qui soit familiar sé avec l'endroit, ou qu'il soit capable de repérer les obstacles à temps (Tests d'Observation) Dans ces conditions if pourra passer sans trop d'ennuis (automatiquement sil possède la compétence Canotage ou Manœuvres nautiques appropriée). Tous ceux qui ne remolissent pas ces conditions devront réussir un Test de Navigation Les conséquences d'un echec sont les suivantes

Recifs Le bateau percute les rochers affleurants et subit un coup de F 5 à a coque il y a 20 % de insque qu'il s'échoue et 50% pour qu'un trou se forme dans la coque (voir page 92)

Hauts-fonds Le bateau subit un coup de F 2 et il y a 40 % de risque qu'il s'échoue (voir page 92)

NAUFRAGEU

Les naufrageurs sont des pirates qui, le plus souvent, profitent de la présence d'une zone dangereuse, et de préference ecartée pour provoquer la perte des bateaux qui passent par là lils prat quent d'ifferntes methodes mais toutes sont dest nees à faire s'échouer le bateau de façon à pouvoir monter à bord tranquillement et s'emparer de la cargaison.

Vous pouvez donc prévoir d'ajouter au peri d'une zone en y installant une bande de naufrageurs profitant des obstacles pour attaquer les bateaux de passage

Voici quelques-unes des tact ques qu'ils employent

1. Faux Signaux Cette méthode est généralement mise en œuvre de nuit Les naufrageurs installent une sène de signaux



conçus comme de petits phares. En principe, cette signalisation permet, orsqu'e le est exacte et que on suit ses indications, de passer une zone de récifs ou de hauts-fonds sans dommages. L'installat on des naufrageurs, au contraire mêne droit sur les obstacles. Dès que le pateau victime s'est échoué (et a encalssé les dommages prévus - voir page 92) les pirates a lissent de l'ombre de tous côtés et investissent le bateau Dans la pupart des cas, la offriront aux passagers et à l'équipage la possibilité de partir, pourvu qu'ils n'opposent pas de résistance. Avant même que es dépossédés puissent revenir sur les lieux en compagnie de a Patro, le, les pirates et la carga son auront dela disparu

2. Faux Pilote Au moment où e bateau des aventuriers s'approche de la zone dangereuse, un pilote, à bord d'une petite embarcation à rames, se présente à eux II eur offre de guider leur bateau pour la somme *xée offic el ement (voir Récifs et Hautsfonds) La reussite d'un Test d'Observation révé era tout de même que que que chose "cloche", une certaine tournure de phrase. ou un détail d'uniforme . Les aventuriers qui ont serv comme Batellers Pêcheurs, Eclusiers, Protes ou Contrebandiers bénéficient d un bonus de 20% pour ce Test d'Observation et les autres personnages qui disposent de compétence en Potamologie ont un bonus de 10%

Si le faux prote est démasqué, il tentera tout de suite de s'enfuir, aissant les aventuriers conduire eux mêmes leur bateau à travers la zone per leuse.

Dens e cas contraire, I dingera le bateau droit vers un oustacle, récif ou banc de sable le bateau y sub ra les dégâts indiqués précédemment), sautera à la dernière minute et, tout de suite après le choc, les pirates naufrageurs encercieront le bateau comme indique dans a méthode précédente.

vous faudra définir soigneusement l'effectif des naufrageurs , soit es aventuriers ont une chance raisonnable de les battre, soit is sont si nombreux que toute resistance est

vrament nut le et 1 mporte que vos oueurs en so ent parfa tement conscients. Dans les deux cas, vous devrez faire en sorte que les aventur ers puissent reprendre par a suite possession de eur bateau. Cela même si ls doivent proceder à que ques réparations de fortune ou naviguer tant bien que ma jusqué la prochaine ville pour le faire réparer plus soigneusement. Un exemple de Profil de naufrageur vous est fournir dans la feuille de PNJ Standard.

Accidents

Au fi de l'eau les aventuriers peuvent rencontrer différentes personnes et différents dangers ma s i se peut auss qui la soient confrontés à divers accidents. Voic que ques exemples de ces accidents que vous pourrez faire ntervenir quand vous le vouldrez.

RUPTURE DE GOUVERNAIL

La barre de direction se brise, ou un rivet rouil è vient à céder et le gouvernail se désoidanse du bateau. Ce ui-c ne peut plus être dirigé. Traitez les conséquences de cet accident comme ceux d'un coup critique au gouvernai du bateau (page 92)

RUPTURE DE GRÉEMENT

Lun des cordages des voles se rompt, sous effet d'un coup de vent volent, ou par sute d'une négligence d'entretien. Le bateau perd de la vitesse et la voile peut tomber Cela peut même avoir pour effet de briser e sommet du mât et d'arracher les palans Tratez es consequences de cet accident comme celles d'un coup critique au gréement du bateau (page 32).

TANGON

Une refale soudaine provoque un caquement de la voile, ce qui fat privoter e tangon à travers ie pont. Tous les personnages se trouvant sur sa trajecto re doivent réussir un test d'initiative pour éviter d'être heurités par la poutre. L'échec de ce Test entraîne un



coup de F 0 (mod fié norma ement par E et armure) De plus, les personnages heurtes par le tangon doivent réussir un autre Test d'Intiative pour éviter d'être poussés à eau

Ecluses

Il existe, sur es cours d'eau de L'Empire de très nombreuses écluses. La pulpar de entre elles ne sont que des endrots très anodins, où es aventuriers devront simplement acquitter un droit de passage avant d'accèder au tronçon suivant de la rivière (voir WJRF page 330). Chaque écluse est servie par un éclus er qui y réside parfois avec sa famile.

Passage des Ecluses

Les personnages possédant la compétence de navigation appropriée à leur bateau (Canotage ou Manœuvres nautiques) n'autont aucun problème pour passer une écluse A I niverse, les navigateurs improvisés devront effectuer un Test de Navigation chaque fois qui les approcheront d'un tel passage. En casid échacide ce Test, e bateau ne parvient pas à entrer dans le bassin correctement et les conséquences en sont les suivantes.

Echec de :

10% ou moins La coque du bateau racie es installations de l'écluse. Elle encaisse un departe de la stallations subissent également un coup de F1 En tirant et en poussant un pau, le bateau parvient à passer

11-30%. Le bateau fonce sur l'un des côtés de l'écluse. Sa coque subit un coup de F3 et la porte de l'écluse, également. Il faudra faire recuter e bateau et tenter une nouve le approche.

31-50% Le bateau se dirige vers la berge, sur le côté de 'écluse. Sa coque encaisse un coup de F 3 et il y a 20 % de risque qui s'échoue

51% et plus Le bateau rate la porte de l'écluse et heurte le mur de barrage. Sa coque encaisse un coup de **F** 5 et il y a 30 % de risque qu'il s'échoue.

Traitez les dégâts causés de la même façon que sil siagissant des résultats d'un combat Lancez 1D a outez la Findiquée et retranchez la Ride l'objet En l'occurrence les portes d'ecuse ont une Résistance de 8 et 6D6 points en Billipour une moyenne de 21). Sil eté de dommages no que un resultat de 6, relancez-le et ajoutez cet autre resultat aux dommages causés. Continuez ansi uscult de que le resultat du de soit inferieur à 6.

De cette façon, vous constatez qu'i est possible qu'une col ision au passage d'écluse entraîne de graves dommages tant à l'écluse elle-même qu'au bateau

Tout comme es Péagers sur es routes, les Eclusiers sont tout à fait capables de prendre soin d'eux-mêmes et ils coopérent



souvent avec les autor tés dans la poursuite de crim nels et autres fugitifs. Pourtant, cela ne veut pas dire que tous les éclusiers soient incorruptibles et certains d'entre eux peuvent être tout à fait prêts à recevoir quelques pots-de-vin et ls peuvent même être associals à des bandes de pirates.

Les écluses se trouvent tous les 30 à 50 km sur les voies que les aventuriers doivent emprunter Les pians qui figurent en page 331 du vre de règles de WJRF pouvent être ut isés pour a plupart des écluses. Certaines d'entre el es sont associées à des auberges qui, pour essentiel, sont identiques à celle qui est décrite en page 329 du livre

Il est bien connu que les éclusiers se montrent volontiers mépr sants avec ceux qui ne semblent pas capables de manœuvrer leurs bateaux correctement Généralement, ces maladroits se font abreuver de quolibets jusqu au moment où ils ont réussi à passer les dernières portes de l'installation. Dans ce type de situation, le phrase favorite des éclusiers est : «Vous savez, il y a des gens qui voudra ent bien util ser l'écluse. cette semane l'»

Il est évident qu'aucun éclusier ne sera content de voir son installation endommagée



par des maladroits. Si les portes subissent plus de 10 points de dégâts, elles ne pour ront plus être manœuvrées correctement jusqu'à ce qu'elles soient réparées.

Pour réparer une porte d'écluse, les Tests de Construction subissent une penalité de 20%, chaque Test implique un travail de 104 heures et il restaure 104 points de dommages causés. Le coût des réparations se monte à 1 CO pour chaque point de dommage réparé et ce sont les fautifs qui sont chargés de régler cette somme, augmentée de 10 CO pour les ennuis causés à l'éclusier

Les personnages qui ratent leur entree dans l'ácluse subissent, à partir de ce moment, une pénalité de 20% pour tous leurs Tests de Sociabilité en rapport avec l'éclusier

Rencontres aux Ecluses

Voici quelques idées de brêves rencontres qui peuvent se faire aux abords des écluses Là encore vous pouvez les mettre en scêne à volonté, les placer où vous le souhaitez, dans le cours de cette aventure ou d'une histoire utilieneure, et même les ignorer si vous le voulez. Vous pouvez également les sélectionner arbitrairement ou laisser le hasard de 1D6 les choisir.

 Substitution L'éclusier a été tué — ou Ji est détenu quelque part dans les environs — et l'on a mis à sa place un individu qui agit pour le compte d'une bande de contrebandiers qui se preparent à faire passer une carquison de grande valeur.

En attendant le bateau des contrebandiers, l'imposteur tente de faire fonctionner l'écluse le plus normalement possible. Mais tout personnage de passage réussissant un Test d'Intelligence pourra s'apercevoir que quelque chose ne va pas. Les personnages qui ont servi comme Eclusiers bénéficieront d'un bonus de 20% et ceux qui ont des connaissances en *Potamologie* obtiendront +10 % pour ce test. La réussite du test permet au personnage de remarquer que l'éclussiers semble à peine connaître le maniement des mécanismes de l'écluse, à moins que vous ne décidiez que c'est un autre détail qui a attiré son attention.

Si les aventuners restent à l'écluse assez longtemps (si ls ont maîtrisé l'imposetur, ou s'ils reviennent pour toute autre raison) ils verront passer le bateau des contrebandiers lls pourront alors alerter la Patrouille fluviale ou agir eux-mêmes. Dans ce cas, considérez qu'il y à quatre contrebandiers, y compris l'imposteur, et leurs profils sont calqués sur ceux qui figurent dans la feuille de PNJ Standard.

2. Changement de Direction Comme cidessus, l'éclusier a été tué ou capturé et l'écluse a été prise en mais par une bande de hors-la-loi qui apparaissent, l'air manaçant, sur les deux rives. Ils ont décidé de prélever la taxe habituelle pour le passage («Apres tout, » disent-ls «nous ne sommes pas cupides, la cupidité est une très mauvase habitude ») mais, bien entendu, cette somme est détournée à leur propre profit Le nombre exact de hors-la-loi reste à votre discretion. Ils peuvent être s nombreux qu'il semble évident qu'il n'y a pas d'autre issue que de payer. Vous pouvez préferer les mettre en nombre suff samment fable pour que les aventur ers pu sest en venir à bout sans encourir de trop grosses pertes qui pourraient ménader e déroulement de l'aventure en cours.

Le gros de la troupe sera composé de hors-la-loi standard tels qu'ils sont presentes dans la feuille de PNJ Standard, ma si la peuvent être dirigés par un Chef Hors-la-loi/voir cette même feu "e)

3. Attaque L'écluse et la maison attenante ne sont plus que des ruines fumantes. L'eclusier pourrait vivre juste assez longtemps pour apprendre aux aventur ers que son installation a été attaquée par des horsla-lor ou des mutants.

Il est possible, si vous e souhaitez que les attaquants soient encore sur les eux au moment où les aventuriers arrivent Dans ce cas, l'avantage ou nombre est en faveur des aventuriers et les attaquants devront réussir un Test de Commandement, sinon ils s'enfuront immediatement.

Sils restent et engagent le combat, considerez qu'ils ont, chacun, percu 106 points de lors de leur combat précédent. Mise à part cette faiblesse, ce sont des Horsiano standard (voir feuille de PNJ Standard) ou des mutants standard (voir La Campagne Impériale page 50)

If est possible que que que aues objets de valeur aient échappe aux pillards et qui s'a trouvent encore dans es runes de la mason Mais il y a aussi de fortes probabilités pour que la patrou lle trurale ou, fluviale) arrive sur les lieux pendant que les aventuriers sont en train de fouller les décombres.

Dans ce cas, ils auront tout intérêt à se montrer très convaincants s'ils veu ent éviter d'être arrêtés comme pand ts Vous pourriez profiter de cet incident pour causer que ques frayeurs à vos joueurs en leur rappeant que les bandits sont généralement pendus sur place sans autre forme de procès

Toutefois, assurez-vous que es aventuners pourront se sortir de ce pas que ce soit par un pot-de-vin, un Test de *Sociabilité* réussi, ou en montrant aux patrou eurs des cadavres de hors-a-loi ou de mutants

4. Accident - en approchant de l'écluse, les aventuners découvrent qu'un bateau les précédant s'est encastré dans le barrage L'éclusier et l'équipage sont en train de se demener pour le sortir de là avant que es degâts ne s'aggravent. Des hommes, de chaque côté de la rivere tirent sur des cordages pour tenter de remettre e bateau à flot. Peut-être même qu'un attelage de che vaux à éte amené pour a der la mance, vire

Pour sortir le bateau de sa position, I faudrait 11 points de F suppièmentaires, ce que les aventuriers sont susceptibles de fournir. Une fois sorti de sa fâcheuse position le capitaine du bateau offrira à boire à tous ceux qui l'ont aidé et il pourra aussi deven rui ami utille par la suite. L'éclusier aussi aura une certaine reconnaissance pour les aventuriers,



il est possible qu'il les laisse passer sans payer la taxe, en précisant tout de même «nia lez pas raconter que je vous al laissé passer, nen la

5. Un peu cher J. L'éciusier surestime la taxe de passage que les aventuriers ont à acquitter S. es personnages ne remarquent pas que la taxe est trop érevée, accordez-leur un Test d'intelligence modifié de +20% s'ils ont passé une autre écluse dans les deux demiers jours, +20% encore si le personnage e été lummême. Ec usier, et +10% pour les autres personnages qui possèdent la compétence Potamologie.

Si es aventuriers font quelques commenta res au sujet de l'importance de la taxe, 'éclusier peut tout aussi bien s'excuser pour cette erreur et corriger la taxe immédiatement que s'énerver et refuser le passage si le prix qu. I a demandé ne lui est pas versé

6. Inspection de routine Un inspecteur, accompagné de patroui leurs fluviaux, s'est nstallé à l'écluse et inspecte tous les bateaux qui passent. Il peut être à la recherche de marchandise de contrebande ou, tout simplement, en train d'effectuer une inspection de routine.

Dans les deux cas, cela crée une certaine attente et les aventuners devront s'installer dans la fille de bateaux qui attendent de passer et pat enter pendant près de deux heures avant que vienne eur tour d'être inspecté

Leur bateau sera ent érement fouillé (ce qui peut s'avérer génant si les aventuners transportent que que marchandise illicité) et is seront interrogés sur l'endroit d'où ils viennent, sur leur destination et le motif de eur voyage. L'inspecteur ne se montrera pas très enclin à accepter l'incroyable vénté et il fauora que les aventuners inventent une histo re plausible, au prix de la réussite d'un lest de *Butf*

Toute marchand se de contrebande sera confisquee et une amende de 10 à 100 CO sera exigée, en rapport avec l'importance de la cargaison illicite De plus, vous pouvez, si vous le dés rez, mposer aux aventuners une taxe correspondant à1% de la valeur de leur cargaison légale. Ce peut être une bonne façon de traiter des aventuriers qui auraient acquis trop de richesses, mais soyez plus conciliants s'ils sont un peu à court d'argent

Il est possible que la patience des aventuners sort mise à nude épreuve, fors de cette rencontre, mais n'héstère pas à leur faire comprendre que le bateau de la Patrouille fluviale est plein de soldats qui seraient ravis de trouver un moyen de rompre la monotorie de cette mission ennuyeuse

Si les aventuriers tentent de faire marche arrière pour s'éloigner de l'écluse et attendre que l'inspecteur s'en soit allé, il est évident qu'ils vont attrer l'attention et les soupçons. Leur bateau sera fouillé beaucoup plus méticuleusement que les autres dés qu'ils avront été stoppes par la Patrouille. En ce qui concerne la fouille, fairtes deux Tests de Recherche pour l'inspecteur et considérez que la procédure fera perdre aux aventuriers 104 heures supplémentaires.

Voici une petite variante que vous pouvez appliquer à cette rencontre

Le soi-disant inspecteur est en fait un Charlatan qui a réussi à contrelaire des documents de façon assez convaincante pour tromper la Patrouille fluviale. Plus tard, les aventuriers pourront rencontrer à nouveau le pseudo-inspecteur, sur le point d'être pendu à la suite de la découverte d'une de ses contréfaçons. Bien entendu, les aventuriers ne pourront pas récupérer l'argent qu'il aurait pu leur prendre.

Rencontres de PNI

Le long des cours d'eau de L'Empire, on peut rencontrer un certain nombre de PNJ intéressants, passagers de bateaux, clients d'auberges ou patrons d'établissements que les aventuners rencontrent ou fréquentent Toute personne qui voyage dans L'Empire se olirige vers un endroit précis et a une bonne raison d'y aller

Les rares PNJ intéressants que l'on peut rencontrer — qu'ils aient ou non une influence sur la trame principale de l'aventure — contribuent à donner aux joueurs le sentiment qu'il existe tout un monde réel et vivant autour de leurs personnages

Cela rend le jeu beaucoup plus agréable et crédible Cette section présente quelques PNJ sélectionnés que l'on peut rencontrer comme passagers des bateaux ou dans les auberge, quelques notes précisent ce qu'ils font et la façon dont ils peuvent intervenir dans l'aventure.

Bateleur

Un Bateleur, ou une troupe de Bateleurs, improvise un spectacle dans l'auberge et un Tire-laine – peut-être associé à la troupe – en profite pour faire son œuvre aux dépens des clients. Utilisez le profit du Tire-laine dans la Feuille de PNU Standard. Si les aventuners ne remarquent rien, ils pourraient bien y perdre la bourse.

Charlatan

Un charlatan sera tou ours prêt a vendre aux aventuners la dernière cure miracle, et toute autre marchandise stupide. Un certain nombre de choses peuvent arriver à un personnage assez fou pour acheter par exemple, une potion de soin à un chariatan est possible que cette pot on n'ait strictement aucun effet, mais elle peut auss rendre le buveur ma ade pendant 1D6 tours (aucun mouvement possible, aucune activite, le personnage est considéré comme cibie inerte et sa F comme son E sont réduites de 1 point pendant les 1D6 tours su vants! Dans la vaste gamme des effets possibles, on peut imaginer que a peau du consommateur de la potion se colore d'un jol ple, umineux pendant 1D6 jours loe qui peut être confondu avec une marque du Chaos et poser toutes sortes de problèmes au personnage), ou toute autre conséquence que vous pourrez avoir envie d'appliquer

Cocher

Un cocher arrive en courant dans auberge et explique que sa diigence a été attaquée non loin de là. Les responsables peuvent être des hors-la-ioi ou des mutants et les aventuriers pourront peut-être les trouverencore sur les leux de lattaque Vous pour-nez même, en changeant quelques detais, reprendre l'épisode nt tué. Empuscade dans le scenaro Erreur sur la Personne de La Campagne Impériale.

Chasseur

Klaus Jager, un chasseur se rend au point de rassemblement d'une expédition de chasse et il se peut que ce point de rendez-vous sort justement l'auberge dans laquelle les aventuriers le rencontrent. Le Graf Wilhelm von Bildhofen, fils cadet du Duc Leopold de Stirland, prépare une expédit on pour capturer un spécimen d'un animal rare et égendare, un Basilic ou un Dragon, par exemple Des chasseurs arrivent de partout pour tenter de se joindre à cette chasse. On peut aussi imaginer que cette expédition veuille chasser un Zoat, Les Zoats sont des créatures intelligentes et cultivées et, en réa sant ce fait, il se peut que les aventur ers éprouvent l'envie de l'empêcher

Peut-être même que l'expéd tion consciemment ou non — prévoit de se rendre en territoire Elle aventurier de cette race pourrait avoir envie de stopper l'expédtion ou de trouver et d'avertir la colonie e fe qui est ainsi menacée

Par la surte, les aventuriers pourraient retrouver Klaus, gisant à monte mort sur la berge du fleuve. L'expédition a connu de grosses difficultés et il en est actuellement le seul survivant. Les aventuriers pourront tenter de lui administrer des premiers soins et de le conduire à la ville la plus proche I est possible, alors, qu'il éprouve enve de se joindre au groupe (voir, page 6, la note concernant le remplacement des person nages-joueurs décèdes).



Si vous souhaitez que cet intermède soit un peu plus développé, les aventuriers pourraient souhaiter tenter le sauvetage d'autres survivants - e Graf W nelm et trois ou quatre des chasseurs, tous gravement blessés - qui sont encore aux mains de leurs ravisseurs. Ceux-ci peuvent être des hors-laloi qui se préparent à exiger une rançon, ou des Hommes-bêtes ou autres mutants qui ies ont rangés au garde-manger. Souvenezvous que les ravisseurs, eux aussi, ont été biessés lors du compat contre l'expédition . les aventuriers devraient donc pouvoir mener à pien le sauvetage sans être gravement affaiblis - à moins qu'ils n'entreprennent que que chose de trop stupide. Suivant le but de l'expédition, et s'il y a un Elfe parm es Pu, vous pouvez imaginer que les survivants de 'expédition sont tenus captifs par a colon e Elfe de endroit

Le PJ pourrait aiors négocier et assurer la bération des prisonners Souvenez-vous tout de même que les Elfes se montrent assez méprisants envers leurs congénères qui ont quitté la colonie pour partr à l'aventure et que c'est un crime impardonnable que ce ui qui consiste à révéler la loca sation d'un habitat elfe à des gens qui n'appartiennent pas à la communeuté Elfique.

St les aventuners parviennent à sauver les survivants de l'expédition, is y gagneront la gratitude de la Malson von Bildhofen et, par a su te ils pourraient en appeler au Graf ou à son père pour obtenir une faveur.

Gladiateurs

Un organisateur de spectace e accompagné de sa troupe de Gad ateurs s'est nistalle dans une auberge III y a monté un ring en tendant des cordes et I met chaque voyageur au déf de se mesurer à son champion Diférentes règles peuvent être proposées pour les combats jusqu'à la mort, au premier sang, ou jusqu'à la biessure honorable (c'est-à-dire jusqu'à ce que un des combat tants soit réduit à 3 points de B ou moins) uni des aventuriers peut relever le défi, ou is peuvent participer aux pans engagés dans la pet te assemblée

Pour compiquer un peu l'affaire, vous pou vez envisager que lorganisateur siefforce de konapper un aventur er qui aurait inomphé de son champion. Les Giad ateurs, dans L'Empire sont el plus souvent recrutés au sein des criminels reconnus et il y a donc peu de chances que l'on prenne au seineux une histoire d'enlèvement. Autre possibilité un des Gadhateurs doit gagner encore un ou deux combats pour conquer is alberté. Cela pourrait fournir aux aventuriers i loccasion de recruter un PNU pour remplacer un Pu décele un exemple de profi de Gladiateur vous est fourni dans la Feuille des PNJ Standard.

Joueur Professionnel

Comme les Voleurs - qui sont présentés plus ioin - les Joueurs professionne s si onnent les routes et les rivières de L'Empire. fuvant les imprudents aux dépens de qui ils gagnent eur vie et changeant de résidence rapidement avant que es problèmes surgissent. Phappe D Estrées - que les aventuners ont pu rencontrer dans Erreur sur la Personne -est l'un de ces joueurs tinérants est possible quils le rencontrent à nouveau dans une auberge au bord du fleuve D'autres suggestions concernant la man ère d'introduire les Joueurs professionnels vous sont présentées dans la rencontre Bateau-théâtre (page 96)

Manouvrier

En bordure des cours d'eau, c'est dans es villes, de quelque taille qu'e les soient, que 'on rencontre plus couramment des manouvriers ; i s sont généra ement dockers ou porteurs. Leur présence offre au groupe la chance de recruter des PNJ pour remplacer des personnages-joueurs défunts, mais les manouvriers peuvent aussi intervenir dans des auperges où i est possible qu'ils provoquent des bagarres avec les aventuriers Ils pourra ent leur asséner quelques insultes spir tuelles du genre «mon copain dit que ta tête ne lui revient pas». Souvenez-vous que genéralement les bagarres sont considérées comme des activités plus ou moins sans danger II est assez rare quielles se soident par autre chose que quelques contusions et un peu de matérie brisé n en va pas de même pour les combats armés. Blessures graves et cadavres sont de nature à attirer attent on des autorités et ce n'est jamais souhaitable, aussi, si un aventurier sort une arme vraiment dangereuse, ou s'il se lance dans une incantation (et même s I fait quelque chose qui peut la sser croire qu'il va commettre un de ces actes), tous les PNJ présents se retoumeront contre ui, que que soit e camp qu'ils ava ent choisi au départ.

Si un personnage tue un PNU lors d'une bagarre, il se retrouvera poursur par les représentants de l'autorité (la milice la garde, les patrourleurs ruraux et/ou fluviaux etc.) et, s'il est pris, el minimum qui il doit espèrer est une forte amende. Si, pius tard, le coupable revient au même endroit, il y a de fortes chances qu'il soit reconnu par des amis ou des parents du défunt et ce à pourrait aisément se solder par une autre bagarre.



Nobles

Les représentants de l'anstocratie que les aventuniers sont suscept bles de rencontrer par hasard appartiennent à deux catégories distinctes ceux qui voyagent avec leur suite pour affaires de famille et les plus jeunes rejetons qui se lancent dans laventure...ou dans toute autre quête. En voici des exemples.

Auberge réservée Les aventurers. rêvant d'un repas chaud et de quelques verres après un voyage épuisant, se présentent à l'auperge. Mais deux hommes en armes leur en interdisent faccès luti sez es profils de Soldats, dans a Feuille de PNJ Standard) Ils portent les armoines du Baron Sigismund von der Bahr un représentant de a petite noblesse. Le Baron a décidé de réserver l'auberge à son usage et celui de sa suite. Personne d'autre n'est autor sé à entrer. Vous pouvez dire aux joueurs que les aventuriers remarquent de nombreux hommes armés et des serviteurs qui sont tous à portée de voix. Engager le combat pour entrer en force semble une très mauvaise dée Ben entendu, s peuvent faire usage de Bluff ou de Corruption pour entrer et ce sera à vous de juger de la réussite de cette tentative. Ce qui eur arrivera une fois à ntérieur dépend également de vous i se peut qu'is soient "reconduits" immédiatement, ou qu'ils se retrouvent propulses vers e par, près d'un Baron écoutant avidement le recit de leurs aventures et leur ietant ensu te une pourse pleine de monnaie en récompense de la distraction qu'ils lui auront offerte. Il est tout aussi possible qu'on les mette au défi de présenter un champ on qui devra combattre à mains nues contre l'un des gardes. L'enjeu étant, sil gagne, la nourriture et la boisson de tout le groupe aux frais du et la porte si le champion est vaincu

Un Tour parmi le Peuple Des representants de la petite noblesse et leurs jeunes reletons sont sortis pour s'encanailler, un peu

comme les deux gentilshommes très spirituels que l'on a pu rencontrer dans Erreur sur la Personne. En plus de leurs jeux habituels, ils pourraient envoyer l'un de eurs gardes du corps s'attaquer à un client de l'auberge (l'un des aventuriers par exemple), par er a legrement sur le résultat du combat et couvrir le vainqueur d'or. Un tel compat se fera sans arme et les autres gardes du corps s'assureront que personne n'intervient dans ce face-à face. Parmi les autres paris stupides is sont tout à fait capables d'envisager de tenir un paysan la tête en bas dans un tonneau de pière pour savoir combien de temps i restera conscient, de parier sur le nombre de personnes que on peut déculotter en dix minutes , ou encore de tenter d'arroser tous es gens présents dans a salle avec une seule boute lie de vin mousseux et sans quitter son siège Qu'importe e nombre de personnes qu'ils vont enerver ou hum lier, pourvu qui s prennent du bon temps et qui s soient accompagnés de solides gardes du corps qui s'assurent que personne ne viendra les ennuyer

Patrouilleur Rural

On peut rencontrer des Patrouilleurs ruraux dans ni mporte que le auberge fluviale lorsque la rivière coule à proximité d'une route. Ils peuvent constituer de précieuses sources d'informations sur les conditions et es événements de la région mais la peuvent auss représenter une source ennuyeuse de complications si les aventurers ont de quelconques ennuis avec es autorités. Tout comme les aspecteurs présentes précédemment, les patrou lleurs ruraux ont la fâcheuse habitude de mettre la patience des aventuriers à rude épreuve en retardant et en questionnant tout le monde au sujet des vois et autres affaires cr.m nelles qu' s ont à résoudre

Trafiquants de Cadavres

Les aventui ers sont contactes par deux voyageurs qui trasportent une grande caisse I sisse présentent sous les noms de Hans et Hannes i la expliquent qu'ils do vent rejoindre a prochaine vite dans les meileurs delas et offrent 50 CO aux aventuiners pour

les transporter avec eur caisse Celie-ci mesure environ 1 m 80 sur 60 cm de haut et de large et elle est bardée d'inscriptions du genre "Frag le", "ne pas renverser" et autres Les voyageurs se montrent assez nerveux à 'idée de voir d'autres personnes approcher Après une journée environ, les aventuriers commencent a remarquer une étrange odeur qui émane de la caisse. Les voyageurs tentent de les ressurer , «Ce sont des produits destinés à des préparations alchimiques et i faut que nous les amenions à destination avant quils ne se dégradent». Les deux hommes feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les aventuriers d'ouvrir la caisse mais si c'est fait, on s'apercevra qu'eie contient un cadavre décède récemment et encore enveloppé dans son inceu. Les deux voyageurs sont des trafiquants de cadavres qui tentent de rejoindre la plus proche grande ville où is comptent vendre e corps à quelque médecin ou à un Nécromant. Si e bateau des aventuriers est arrête par une Patroui le, pour que que raison que ce so t, les deux trafiquants tenteront de s'enfuir et de la sser aux aventuriers le soin d'expiquer pourquo is transportent un cadavre vo é dans leur cargaison

Voleurs

de valeur qui s

Les voleurs ont trouvé avec les vovageurs une exce ente façon de gagner eur vie Dans le paragraphe présentant les Bateleurs, une rencontre possible avec un tire-laine a délà été examinée. Si les aventuriers laissent leur bateau sans surveillance iorsqu'ils accostent à une auberge, décrivez-leur apparence douteuse de certaines personnes qui rôdent dans les alentours. Sils ne tiennent pas compte de cet avert ssement et nég igent de aisser que qui un en surveillance, il se pourrait bien qu'à leur retour is trouvent leur bateau cambriolé Peut-être même que es voleurs seront encore sur les reux et, dans ce cas ils pourront poursuivre les voleurs et recupérer eurs biens. Mais i est tout aussi possible que les objets



Règles de Commerce

Les routes et les cours d'eau de L'Empre grou lient d'activité commercaie. Dans Mort sur le Reik. Les aventuriers vont rencontrer de nombreuses occasions de se livrer au commerce. Les queiques régles qui suvent sont destinees à vous permettre de parer a cette éventua ité, mais vous avez parfaitement le droit de les modifier et de les adapter comme bon vous semble.

Dans tous les cas, une calculette vous sera sans doute très utile

Achat

Dans a pupart des cas, un transporteur préfère achère le marchand se à un endrot et la revendre à l'arrivée, plutôt que de s'mplement se faire payer pour le transport corsque les aventur ers se présenteront en un endroit pour obtenir une carga son, il y quatre éléments qu'ils voudront connaître la disponibilité, la nature, la quant té et le prix des marchand ses

1. Disponibilité

Pour déterminer s'une cargaison doit être transportée d'un point à un autre, référezvous tout d'abord à la colonne Source de Richesse du Répertoire Géographique du Reixland

Chaque fois que dans cette colonne I est mentionne autre chose que "auto-subsistance", i existe une poss bilité de cargaison de la marchand se indiquée. La mention "commerce" indique qu'il peut y avoir toute une var été de produits. De te les marchandises en gros sont considérées comme de disponibilité banale (voir Marchandises et Services WJRF page 292) et la base de calcu en ce qui concerne la disponibilité d'une carga son dépend donc de la taile de la communauté.

Taille de la Communauté

- de 100	Village	35%
- de 1 000	Petite Ville	60%
- de 10 000	Ville	70%
10 000+<	Crté	100%
10 000+<	Cité	100%

Cette base de calcul est modifiée par la richesse de lendroit , telle qu'on peut la trouver en consultant le Répertoire :

Richesse	Modificateur
1	30%
2	-15%
3	_
4	+10%
5	+20%

Le pourcentage fina représente les probabilités pour qu'une carga son soit disponible Lancez 1D100 et si le résultat est inférieur oulégal au pourcentage, les aventuriers repèrent un marchand qui a une cargaison à

2. Nature de la Cargaison

S l'endroit où a marchandise est achetée comporte la ment on d'une Source de Richesse part culière dans Le Répertoire, c est aors cette marchandise-là qui constituera la carga son proposée

Lorsque plusieurs types de marchandises figurent dans la liste, il y a des chances égales pour chacun d'entre eux.

Lorsqu'aucune marchanduse en grosin est mentionnee dans Le Répertoire vous pouvez choisir une marchandise à volonté ou faire un tirage a éatoire dans la table des cargaisons

MINERAL ET MÉTAL

Une carga son de minerai se compose de matériaux bruts non traités, généralement

tout droit sortis de la mine

Une carga son de métal est constituée de sus, les deux catégores concernent le fer , sivous souhaitez quie les puissent concerner d'autres métaux reportez-vous à le table ci-dessous

1D100 Métal Mod. de Volume Prix

01-75	Fer	1	15/65
76-85	Plomb	0,5	25/80
86-90	Eta n	0,25	30/130
91-96	Curvre	0,25	50/160
96-00	Argent	0.10	10/400

En ce qui concerne les prix indiqués, e premier nombre correspond au mineral et le second au méta raffine

Propurs of Luxe

Cette catégorie est en fait tres générale et elle rassemble tout les objets de fabrication spécifiquement locale (poterie, verre, briques) ainsi que les produits véntable ment luxueux et/ou importés (épices, soie, etc.)

VIN

Les prix indiqués pour le vin sont les tarifs minimum et maximum. Plus le vin est de qualité, plus il coûte cher

Les meilleurs crus sont généralement conditionnés en plus petites quantités donc, plus les cargaisons sont volumineuses, moins la qualité est bonne (voir 4.1 ci-dessous)

3. Volume de la Cargaison

Pour l'application de cette règle on considérera que la taille des cargaisons est mesurée en points d'encombrement

Pour déterminer combien de points d'Encombrement de la marchandise sont disponibles, utilisez la procédure suivante

CV x 5D10

où CV est le Coefficient Commercial -Ventes du lieu (issu du *Répertoire*) Arrondissez à la plus proche centaine

Cette valeur, ensuite, doit être multipliée par le Modificateur de Volume issu de la Table des Cargaisons pour prendre en compte le facteur saisonnier

CENTRES DE COMMERCE

Si l'endroit de la transaction est mentionne dans Le Répertoire comme tirant sa richesse du commerce, le volume de cargaison disponible est doublé

4. Prix

Pour connaître le prix de base d'une cargaison, consultez la Table des Cargaisons

4.1 VINS

Le prix de base d'une carga son de vin dépendra de la quant té disponible (es cargaisons les plus volumineuses sont de mondre qualité). A tire d'indication, consutez la table suivante des que vous avez défin le volume de la cargaison d'sponible.

Volume de la cargaison	Prix de Base (pour 10 points d'Encombrement
de 5 000	30 CO ou plus
5 000-10 000	25 CO
10 000-20 000	20 CO
20 000-30 000	15 CO
30 000-40 000	10 CO
40 000 +	5 CO

4.2 FACTEUR ALEATOIRE

Le Prix de base est ensu te modifié par le facteur aléatoire suivant

Modificateur
-10%
-5%
_
+5%
+10%
+15%

5. Marchandage

Une fois que la disponibilité e volume et le prix de base d'une cargaison ont été établis, les aventuners peuvent négocier e prix définitif avec le vendeur

Table des Cargaisons

Chances de trouver :	Grain	Mineral	Produits de luxe	Métal	Bois	Vin	Laine
Printemps Eté Automne Hiver	01-09 01-19 01-35 01-19	10-15 20-23 36-40 20-23	16-20 24-29 41-44 24-29	21 30 30-39 45-60 30-44	31-55 40-74 61-80 45-60	56 75 75-85 81-95 61 95	76-00 86-00 96-00 96-00
Modificateur de v	olume (voir 3.	Volume de la ca	argaison)				
Printemps Eté Automne Hiver	0,5 1 2 0,5	1 1 1 1 1	0,5 0,5 0,5 0,6	1 1 1	1 1,5 2 0,5	1 5 1 1 2	2 05 05 025
Prix de Base pour	100 points d'E	ncombrement					
Printemps Eté Automne Hiver	2 2 1 1,5	15 15 15 15	50 50 50 50	65 65 65 65	15 10 10 10	3·20 5·30 4·25 3·20	4 5 7 8

Le personnage qui entreprend la transaction do t'out d'abord réaliser un Test de Marchandage, éventuellement modifié par sa compétence Commerce ou une autre spécial té appropriée

L'échec du Test signifie que le vendeur ne reduira pas le prix qu'il a fixe. En cas de réussite, vous devrez effectuer — secretement — un Test de FMI pour le PNJ, test que vous mod fierez par toutes les competences applicables.

Si c'est une réussite, le prix ne sera pas réduit de plus de 1010 % mais, en cas diéchec, le tarif sera baissé d'un pourcentage egal à la marge de l'échec — avec un maximum de réduction de 30 % (Ainsi, par exemple, si le vendeur a une FM de 41 et obtient 84 au résultat du Test, la réduction sera tout de même imitée à 30%).

Si vous souhaitez vous éviter la peine de créer un PNJ marchand à chaque fois, ou si vous voulez vous épargner la monotonia qu'engendre le fait d'utiliser toujours le même, vous pouvez considérer que les marchands sont doués d'une Volonté qui varie entre 31 et 51

I vous suffit de déterminer la FM de chaque marchand en lançant 2D10 + 20 ou de choisir arbitrairement une valeur comprise dans la fourchette indiquée

Si les aventur ers ne peuvent se permettre d'acheter toute la cargaison, ou s'ils ne le souha tent tout sump-ement pas, considerez que le Prix de Base pour 100 points d'encombrement est majoré de 10 % pour dedommager le marchand des inconvenients de le division de son lot de produits. Notez que cela ne s'appi que pas à la revente de la cargaison.

Revente

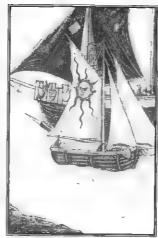
A partir du moment où ils sont entrés en possession de la cargaison, les aventuriers ont la possibilité de tenter de la vendre dans tous les endroits ou ils passent il leur faudra savoir s'il existe une demande pour la marchandise qui lis transportent et le prix qu'on leur en propose

Demande

Dans es vilages il n'y aura pas de demande pour une carga son de marchandises en gros , mais les villageois pervent vouloir acheter une partie de la cargaison (1D6 x 100 po nts d'encombrement , ou choisissez la quant té vous-même)

Les endroits qui produisent eux-mêmes certaines marchandises n'ont normalement pas besoin den acheter. A part le Vin, il ne sera pas possible de vendre une marchandise part culière dans un endroit qui, dans le Répertoire, est signalé comme produisant précisément cette marchandise.

En ce qui concerne e vin, seuls les crus de qualité (prix de base de 10 CO ou plus) pourront être vendus. Les endroits qui sont référencés dans *Le Repertoire* comme centres de *commerce* ne sont pas soumis à cette règle. Toutes les marchandises peuvent y être vendues brement.



Pour estimer la demande, utilisez la procédure suivante

CA x 3D6

Où CA est le Coefficient Commercial -Achats, issu du Répertoire. Cela donne un pourcentage de chance que les aventuriers doivent tester après y avoir appliqué les modificateurs suivants

Si la mention Commerce apparaît comme source de richesse + 30%

Si l'un des personnages possède la compétence Commerce ; + 10%

Facteur saisonnier en rapport avec le modificateur de Volume (issu de la table des Cargaisons)

Mod. Volume	Mod. Demande		
2	-10		
1,5	-5		
1	_		
0,5	+10		
0.25	+20		

Le résultat final représente le pourcentage de chance pour que les aventuriers puissent trouver un acheteur intéressé par leur cargason Reste ensuite à se mettre d'accord sur le prix et c'est une toute autre affaire

Prix

S'il existe bien une demande pour la cargaison, les aventuriers-vendeurs doivent fixer un prix de vente Tout d'abord l'acheteur potentiel estime la valeur de la cargaison Pour gagner du temps, vous pouvez considérer que le PNJ sera systematiquement en mesure de procéder à l'estimation à 5% prés. Sinon, vous pouvez aussi décider de faire un Test d'Estimation pour l'acquéreur potentiel (ses marchands disposent de 41 à 71 % de chance de reussir le test, choisssez une valeur ou déterminez-la par 3D10 + 40)

Si le test effectué pour le PNJ réussit, ou

si vous considérez qu'il a automatiquement fait une estimation correcte, l'acheteur connaît la valeur de la cargaison à + ou - 5% A l'inverse, si le test échoue, son estimation est fausse de 5 + 1010 % Dans tous les cas, c'est cette estimation qui fixe l'offre de base que fait le marchand

Ceci établi, les aventuriers peuvent Marchander selon la même procédure que pour l'achat de la cargaison Bien entendu, c est cette fois une Augmentation de prix qui est visée par les personnages-vendeurs Quand l'accord est finalement conclu, l'acheteur prend livraison de la cargaison et l'entrepose

Exemple

Les aventuners sont à Grunburg II s'agit d'une Petite Ville (1200 habitants) ce qui signifie qu'il y a en principe 60 % de chance de trouver une cargaison La inchesse de Grunburg s'établit à la valeur 2, ce qui entraîne un modificateur de -15% pour le disponibilité d'une cargaison. Après un jet de 10100 dont le résultat est 23, le MJ peut annoncer aux joueurs que leurs personnages sont contactés par un certain Herr Schmidt, merchand

Considérant que c'est actueilement le Printemps, le MJ lance 10100 et consulte la table des Cargaisons (la source de richesse de Grünburg lui vient du Commerce et non d'une production spécifique). Un résultat de 65 lui indique que la cergaison est composée de Vin et le MJ prend note du Modificateur de Volume, en l'occurence 1.5

Pour déterminer la quantité de vin, le Mulance 5D10 pour un résultat de 28 il multiplie ce nombre par le Coeff cient Commercial-Ventes de Grünburg qui est 480 (valeur trouvée dans le Répertoire). Le résultat est ensuite multiplie par le Modificateur de Volume pour un total final de 20 160 points d'Encombrement. Après consultation de la table, le MJ calcule le Prix de Base de la cergaison soit 15 x 201,6 = 3 024 CO Après un résultat de 1 sur 106 (Facteur aléato re, la valeur est réduire de 10 % (2 722). Les aventuriers marchandent et parviennent à l'obtenir pour un Prix final de 2 450 CO

En arrivant à Kemperbad, les aventuriers tentent de vendre leur cargaison. Le MJ lance 3D6 et obtient 11 , nombre qu'il multiplie par le Coefficient Commercial-Acharts d'e Kemperbad qui est 1,5 (cf Le Répertore, Kemperbad est également ciassé comme centre de Commerce, au résultat précedent de 17 on ajoute donc 30 et encore 10 car l'un des PJ dispose de la compétence Commerce). Le Modificateur de Volume impose de retrancher 5

Il y a donc, finalement 52 % (17+30+10-5) de chance de trouver un acquereur potentiel pour la cargaison Apres un résultat de 37 sur 1D100, le MJ fait intervenir un cer tain Herr Anderer, un marchand qui estime la cargaison a 2 8/5 CO (5 sot tout de même 5% de moins que le prix de base original)

Les PJ échouent lors du Test de Marchandage et ils décident finalement d'accepter l'offre de Herr Anderer, ce qui leur laisse tout de même un benefice de 425 CO!

La Population Fluviale Dans L'Empire

Les cours d'eau de L'Empire sont aussi importants que les routes et de nombreut types de voyageurs les fréquentent. Cette section propose quelques notes brèves sur la population fluviale de L'Empire et sur les embarcetions qui sont utilisées

Bateaux de Pêche

Les bateaux de pêche sont une vision très courante dans les régions les plus peuplées de L'Empire. En effet, le Reik, le Talabec, le Stir et l'Aver sont très poissonneux. La plupart des bateaux de pêche ne sont rien d'autre qui une simple barque à rame, propriété d'un seul pêcheur qui sert aussi d'équipage. Toutefois, lorsque la rivière est plus large (500 m et plus), on peut aussi rencontrer des pêcheurs qui utilisent des embarcations plus grandes, de la taille d'un petit bateau marchand. Celles-là sont la proprété d'une famille dont les membres constituent l'équipage ; près des grandes villes et des cités, ce sont parfois des compagnies de pêche qui arment des bateaux En ce qui concerne les pécheurs à la ligne, on ne es rencontre pas à plus de sept ou hu t kilomètres des agglomérations

Les pêcheurs connaissent parfaitement es étendues de rivères sur lesquelles ils traavient et ils pourront toujours indiquer aux aventuriers les dangers de la zone ainsi que les principales rumeurs qui courent dans un rayon de dix kilomètres. Ils sont généralement prêts à vendre du posson frais à toute personne qui le leur demande

Pirates

Les pirates des rivières constituent une menace omniprésente sur les cours d'eau de L'Empire et ce en dépit des efforts déployés par les patrouilles fluviales. La plupart des pirates opèrent en petits groupes, un seul bateau et 7 à 12 hommes Mas « existe des bandes plus importantes qui possèdent jusqu'à trois ou quatre bateaux. Quant aux très grandes flottes pirates, elles ont été assez actives dans e passé mais les patrouilleurs et les armées impériales en ont eu raison et il est maintenant très rare de rencontrer un groupe de plus de cing bateaux.

Les pirates utilisent des embarcations très variées. La plupart d'entre elles sont d'ancens bateaux marchands qui ont été volés et qui sembient tout à fait normaux jusqu'au moment où la proie s'est approchée trop près pour pouvoir s'écnapper. C'est alors que les pirates en jaillissent pour fondre sur leurs victries. Les bateaux pirates ent souvent été modifiés et allégés pour les rendre plus rapides que des bateaux marchands ordinaires (M +1) et leurs proies peuvent rarement les distancer.



Parfois, il arrive que des pirates choisissent de se faire passer pour des marchands en détresse afin de tromper leur proie jusqu'à ca qu'elle s'approche

La plupart des pirates sont des humains mais on a vu certaines bandes accueitlir des mutants en renfort, parfois même des Hommes-bêtes.

Dans certaines régions, des compagnies de transport et des sociétés marchandes peuvent payer des pirates pour assurer leur protection, ou même les employer pour attaquer les bateaux de la concurrence.

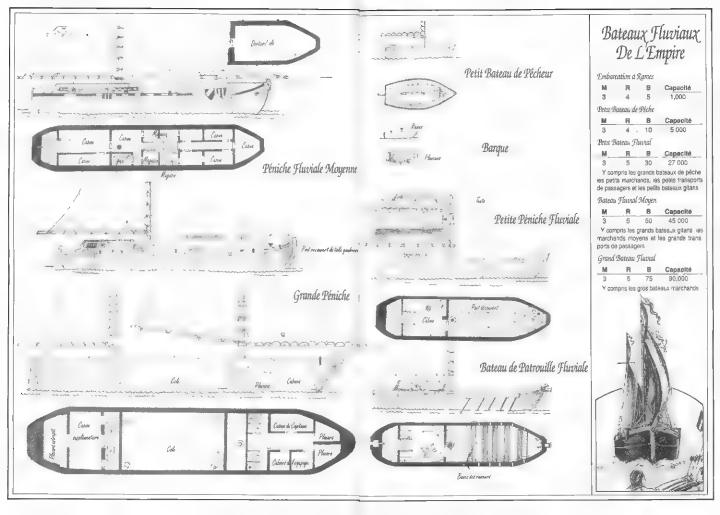
Les pirates, en général, ont le même profil que les Bateliers. Les chefs sont souvent des Officiers en second, ou dans des cas assez rares des Capitaines de navires ou des Capitaines mercenaires. Les mutants et Hommes-bêtes associés aux pirates ont les profils standard de leur race (voir La Campagne Impériale page 50 et WJRF page 222)

Patrouille fluviale

La Patrouille fluviale Impériale est une organisation similiaire à celle de la Patrouille Burale, mais sa juridiction s'étend sur les fleuves et les rivères. Les auberges situées au bord des cours d'eau ont généralement des chambres et des zones d'amarrage réservées à la Patrouille fluviale dont les bases principales se trouvent dans les grandes villes fluviales. Un bateau normal de la Patrouille fluviale est, pour l'essentiel, identique à un bateau marchand mais il emporte un équipage de 106 -6 hommes et il peut être manœuvré indifféremment à la voile ou à la rame. De plus il est armé d'un

gros tromblon (comme cellur qui figurer dans WJRF, page 128, mais avec une FE de 5) ou d'une petite bombarde (en position de tir fixe, portée maximum 95 m, pas de tr à portée courte ou extrême , FE 6 , 5 rounds pour charger et 1 round pour tiren montés à la proue Les patrouilleurs filuviaux utilisent aussi des embarcations à rames, plus rapides et manœuvrées par un équipage de 6 hommes, ou de gros vaisseaux de patrouille Ceux-ci sont deux fois plus grands que les







bateaux marchands et équipés d'une petite bombarde et de six ou huit tromblons montés sur pivots. L'équipage est principalement constitué de Bateilers armés mais il peut aussi comprendre un petit contingent de Combattants embarqués et, sur les vaisseaux disposant d'une bombarde, un Chefcanonnier

Sauf sills sont lencés dans une mission spécifique, les patrouilleurs seront toujours contents de sarrêter et d'échanger des informations avec les aventuriers (voir page 11, Les Rumeurs)

Les aventuriers peuvent aussi, à certains moments, connaître quelques ennuis avec la Patrouille Si cela se produit, il importe de se souvenir que la Patrouille fluviale a pour principale mission de maintenir l'ordre sur les cours d'eau de L'Empire et elle est certainement plus soucieuse de donner la chasse aux pirates que d'arrêter de petits contrevenants. Dans la plupart des cas, les patrouilleurs se contenteront d'imposer une amende avant de la sser partir les aventuriers plutôt que de les escorter, ainsi que leur bateau, jusqu'à la ville la plus proche où il leur faudra fournir des preuves devant un tribunal qui, peut-être, ne sera pas organisé avant plus eurs ours

Gitans

On rencontre les Gitans aussi bien le long des cours d'eau que sur les routes. Leurs bateaux sont comparables aux transports de passagers normaux mais ils sont généralement peints de couleurs plus vives et encombrés de pots, de casseroles, de sacs, de plantes, de linge étendu et autres objets divers. Les gitans sillonnent la rivière constamment, faisant halte dans toutes les agglomérations qu'ils rencontrent pour y faire du commerce et en tentant souvent de commercer avec toutes les embarcations qu'ils rencontrent sur leur chemin. Dans les régions écartées des centres de population, ils sont souvent les bienvenus, ils apportent en effet toutes sortes de nouvelles ainsi que des marchand ses. Mais ils ne sont jamais encouragés à rester longtemps au même endroit. Le gros de la population se montre plutôt métiant envers eux et déplore toujours quelques vols de poules ou autres incidents orsqu'ils sont dans les environs. Ils s'arrêteront volontiers pour discuter avec les aventuners, mais ils se montreront sans doute un petit peu condescendants; après tout, les gitans sont le seul vra peuple du voyage et ils ont tendance à regarder les autres voyageurs d'assez haut. Moyennant finance, ils peuvent fournir des remèdes à base de plantes et soigner des blessures. Ils peuvent aussi réaliser des divinations et vendre des porte-bonheur, authentiques ou non.

Transports de Passagers

Un bateau qui effectue le transport de pasagers est, sur le principe, identique à un bateau marchand mais la place qui est sur ces derniers consacrée aux marchandises est utilisée pour placer des cabines supplémentaires. Il peut s'agir de bacs parcourant des lignes régulières, comme les diligences le font sur terre, ou de bateaux de plaisance, luxueux, à l'usage de nobles ou d'indivirdus très aisés. Certains bacs sont exploités par des propriétaires indépendants et ceux-là transportent généralement aussi de petites cargaisons; d'autres appartiennent à des compagnies locales comparables aux compagnies de diligences

Un transport de passagers de taille moyenne a un équipage de 3 à 4 hommes et peut transporter 206 passagers en plus de quelques marchandises diverses, entreposées dans les cabines vides. Un bateau de plaisance typique dispose d'un équipage de 4 à 6 personnes et il transporte 104 passagers, généralement le propriétaire et sa

famille ou ses amis.

L'équipage et les passagers des bacs se montrent généralement assez courtois bien que, dans certaines régions connues pour être fréquentées par des mutants et/ou des pirates, il règne une certaine métiance envers les étrangers. A l'inverse, les occupants des bateaux de plasance sont moins enclins à se compromettre avec les gens du peuple qui naviguent sur des bateaux marchands et autres embarcations.

Bateau-théâtre

Il n'est pas extraordinaire de rencontrer des troupes de bateleurs se déplacant sur les cours d'eau plutôt que sur les routes. Certaines d'entre elles entretiennent leur propre embarcation Les bateaux-théâtres sont généralement de gros bateaux marchands reconvertis et disposant d'aménagements pour les spectacles : rangement des costumes, des accessoires et autre matériel, et quelques cabines transformées en loges Le pont peut être transformé de façon à servir de scène Dans les plus grands, c'est toute la cale qui a été convertie pour servir de théâtre couvert. Aux côtés des bateleurs de toutes spécialités, des prestidigitateurs, des joueurs professionnels et des charlatans peuvent aussi voyager sur ce type de bateaux. Ils gagnent leur vie en escroquant les naîts qu'ils trouvent le long des rivières et s'en vont avant que les ennuis ne les touchent

Les gens du spectacle qui vivent sur les bateaux-théâtres sont toujours ravis de pouvoir s'arrêter et discuter avec des voyageurs (voir Les Rumeurs, page ¿¿), tout specialement si cela se passe dans un endroit où ils peuvent attirer quelques spectateurs et donner une représentation.

Contrebandiers

Un bateau de contrebandier ressemble à un bateau marchand ordinaire. La différence réside dans les cachettes qui sont disséminées un peu partout et qui accueillent les marchandises que le bateau n'est pas cense transporter. Ces cachettes sont assez bien dissimulées, ce qui fait que les Tests de Recherche effectues dans ces embarcations subissent une pénalité de 20% Certains de ces bateaux sont egalement allégés pour améliorer leur vitesse (M +2) de façon à pouvoir, le cas échéant, distancer les vaisseaux de la Patrouille fluvia e Les contrebenders sont enclins à s'arrêter pour échanger des informations et des rumeurs, tout comme les marchands ordinaires, mais ils s'efforcent toujours d'éviter les représentants de a Patrouille. La marchandise de contrebande la plus courante est l'alcoo! Bretonnien qui n'entre dans L'Empire que par cette voie depuis que l'Empereur a décidé d'appliquer l'Edit des Boissons Etrangères sous l'influence conjointe des Guildes de Brasseurs, Vignerons et Distilleurs de tout le pays qui, pour la première fois de leur existence, agissaient de concert

Bateaux Marchands

Par la taille et la forme, le bateau marchand typique est identique au Bérébél (présenté dans La Campagne Impériale) Il est manœuvré par un Batelier et une ou deux personnes supplémentaires qui sont souvent des membres de la famille du batelier Les cargaisons transportées sont généralement des produits en vrac, grain, bois de charpente, vin, tissus, qui ne risquent pas de se gâter pendant le voyage. Vous pouvez consulter le Répertoire et les règles de commerce pour déterminer queile est la cargaison d'un bateau marchand rencontré entre deux villes part.cuières. Il y a 15% de chance pour qu'un bateau marchand transporte également de 1 à 3 passagers, Ceux-ci, ainsi que l'équipage, seront ravis de pouvoir discuter des conditions de navigation et des autres événements avec un bateau de rencontre. Ils peuvent aussi constituer une excellente source de nouvelles (voir Les Rumeurs page 11)



Répertoire Géographique du Reikland

Site Imp	ortan	Suzerain 2	Popul.	Richesse		oef. de commerce Ventes/Achats ₄	Garnison /Milice 5	Notes
Altdorf	С	Empereur	15000	5	Commerce , Gouvt	15000/7,5	500a/8000c	Capitale impériale
Autler	Va	Empereur	81	2	Bois , Pêche	32/0	-/10c	Bac
Braunwurt	Vq	Empereur	52	1	Textiles	10/0		
Bundesmarkt	Va	Empereur	77	1	Agnoulture	15/0	-/5c	
Dorchen	Vg	Empereur	75	2	Agriculture	30/0	,00	
Blutroch	PV	Empereur	0	0	r ignorator o	0012		Détruite par le Variole Pourpre
Furtild	Va	Empereur	53	1	Auto-subsistance	11/0	-	Detruite par le variore i Corp.
Geidrecht	Va	Empereur	49	1	Bois , Pêche	10/0		Bac
Gluckshalt	Vo	Empereur	72	2	Agriculture	29/0	-/10c	Dec
	· ·	*	69	2			4100	
Großbad	Vg	Empereur			Agriculture	28/0	*	
Hartskiein	Vg	Empereur	65	1	Potene	13/0	-	
Heiligen	Vg	Empereur	58	2	Agriculture	23/0	*	
Hochloff	Vg	Empereur	81	2	Agriculture	32/0	√10 b	
Kaldach	Vg	Empereur	52	1	Auto-subsistance	10/0	-	Bac
Rechtlich	Vg	Empereur	42	1	Auto-subsistance	8/0		
Rottefach	Vg	Empereur	88	2	Agriculture ; Vins ; Pêche		4	Bac
Schlafebild	٧g	Empereur	38	1	Agriculture ; Vins	8/0	-	
Teuferfeuer	Vg	Empereur	0	2		40	-	Incendiée par les Répurgateurs
Walfen	٧g	Empereur	52	2 8	Inquetene , Agriculture , ^p éc	he 21/0		Bac
Averswald	PV	Empereur	2500	3	Commerce , Minerais	1500/0,75	50b/400c	Bac
Dresschier	Vg	Empereur	63	2	Agriculture . Pêche	25/0	√10b	Bac
Gadisch	Vg	Empereur	41	1	Auto-subsistance	8/0	7100	Bac
Koch		Empereur	95	2	Agriculture , Minerais	19/0	-/20b	Proche de la mine d'Hahnbrandt
Sprinthof	Vg		73					
	Vg	Empereur			Agriculture , Fromage fun		-/10c	Auberge-relais Meilleur fromage fumé du Reikland
Stecha	Vg	Empereur	61	2	Agriculture , Pêche	25/0	-/15c	Bac
Bögenhafen	V	Graf Wilhelm von Saponatheim	4500	3	Commerce, Vins, Bois	2700/1,5	-/500c	
Ardiich	Va	Graf Withelm	72	2	Agnoulture	28/0	-/5c	
Finsterbed	Vg	Graf Wilhelm	82	3	Vins , Agriculture , Pêche	49/0	-/10c	Bac
Grubevon	Vg	Graf Withelm	57	2	Agriculture	3/0	-/5c	
Herzhald	Vg	Graf Wilhelm	73	2	Bois	29/0		
Carroburg	C	Grand Duc L. de Middenland	8000		Com., Gouvt., Verre et Poter		200b/1250c	Siège Duca
Anseldorf			5B	1			2000/12500	Siege Duca
Dunkelbild	Vg	Grand Duc Léopoid	87	2	Agriculture	11/0	ere.	
Punzen	Vg	Grand Duc Léopold	57		Bois	27/0	-/5b	
	Vg	Grand Duc Léopold		1	Agriculture	11/0		
Schattenias	Vg	Grand Duc Leopold	54	2	Auto-subsistance	22/0	-	Bac
₩eidemarkt	Vg	Grand Duc Léopold	61	2 1	Vins , Agnoulture , Pêch	e 24/0	-/5c	Bac
Château Grauenburg	F	Graf Wilhelm von Saponathern	200	4	Gouvt	160/0,5	50a 100b/-	Forteresse
Chäteau Gardereik	F	Prince de la Couronne Nolfgang Holswig-Abenaue	300	4	Gouvt.	240/0,1	200c/-	Forteresse
Delberz	Pγ	Grand Duc L. de Middeniand	2000	3	Vins , Bois	1200/0,6	20b/75c	_
Mittelmund	Va	Grand Duc Léopold	35	2	Agriculture	14/0	200,7700	
ivitteanunu Schwarzmarkt		Grand Duc Léopoid	61	2	Agriculture	24/0	-/5c	
	Va	Grand Duc Léopoid	53	1	Bois	11/0	700	
Turmgever	-	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						
Dunkelburg	PV	Empereur	3000	2	Agriculture	1200/0,6	20b/150c	
Barfsheim	Vg	Empereur	52	1	Auto-subsistance	10/0		Bac
Gemusenbad	Vg	Empereur	31	1	Auto-subsistance	6/0		Bac
Harke	Vg	Empereur	25	1	Auto-aubsistance	5/0	-	Вас
Ruhfurt	Vg	Empereur	64	2	Agriculture	25/0	√10c	
Schattental	Vo	Empereur	72	2	Agriculture	29/0	-/15b	
Steindorf	Va	Empereur	47	1	Auto-subsistance	9/0	/10c	Вас
216ILIOOLL								

Site Impo	rtance	(1) Suzerain(2)	Popul.	Richesoo(Coef. de commerci (Ventes/Achats)(4)		Notes
Grünburg	PV	Empereur	1200	2 Co	enmerce , Construction (navale 480/1	25b/100c	Bac
Aussen	Va	Empereur	43	1	Auto-subsistance	9/0	-	Bac
Hornlach	Vg	Empereur	74	2	Bois : Pêche	30/0	-/5b	Bac
Kleindorf	Va	. Empereur	35	1 -	Agriculture : Pêche	7/0		Bac
Silberwurt	Vg	Empereur	85	2	Agriculture	34/0	√10c	
Kemperbad	V	Conseil municipal	3750	_	Commerce , Vins , Eau-di		20b/500b	Bac , Le schnaps le plus réputé
								de L'Empire provient de cette région
Berghof	Vg	Conseil de Kemperbad	74	2	Agriculture	30/0	-/20c	
Brandenburg	Vg	Conseil de Kemperbad	87	3	Vins ; Eau-de-vie ; Pêc	he 52/0	-/20b	Bac , La "Echte Brandenburger", eau-de-vie préférée de 1, Empereu
Jungbach	Va	Conseil de Kemperbed	66	3	Vins , Eau-de-vie	27/0	-/15b	Bac
Ostwald	Vg	Conseil de Kemperbad	70	3	Vins . Eau-de-vie	42/0	√15b	
Stockhausen	Vg	Conseil de Kemperbad	95	3	Vins , Eau-de-vie	57/0	-/30b	Pont sur le Stir
Nuln	CS	Comtesse Emmanuelle	12000	5	Commerce , Métaux	12000/6	300a/4500b	Ecole Impériale d'Artillene,
		von Liebewitz			Gouvt.; Vins			Capitale provinciale
Ambosstein	Vg	Comtesse Emmanuelle	80	3	Commerce , Agricultu	re 48/0	-/15b	Marché agricole local
Armedorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	52	1	Auto-subsistance	10/0		
Arschel	Vg	Comtesse Emmanuelle	64	- 172	Agriculture	26/0	-/10c	
Biberdorf	Vq	Comtesse Emmanuelle	46	2	Agriculture , Pêche	18/0	-/5c	Bac
Bleichdorf	Vo	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0	4	
Brandstadt	Va	Comtesse Emmanuelle	52	2	Agriculture	21/0	-/10b	
Braundorf	Vg	Comtesse Emmanuelle	62 ^	2 -	Agriculture , Pêchie	25/0	-/15b	Bac
Eschedorf	Vq	Comtesse Emmanuelle	47	2	Agniculture , Pêche	19/0	√10b	Bac
Furtzhausen	Va	Comtesse Emmanuelle	74	3	Commerce : Agricultu		-/18b	'Le Foyer Ami', aubarge Halfeling
i orangagar	.A	COMMISSION ENRICHMENTS	, ,		Outilities , rightenic	440	,,,,,	première halte sur le route du Mod
Königsdorf	Vg	Corresse Emmanuelle	52	2 Ag	riculture ; Sculptures si	ar bois 21/0	-/10c	L'empereur Magnus le Pieux a passé une nuit ici autrefois
Kotzenheim	Vg	Comtesse Emmanuelle	61	3 Co	mmerce ; Agriculture ;	Pêche 37/0	-/15b	Bac ; Auberge-relais
Krauthof	Vg	Comtesse Emmanuelle	42	2	Agriculture	17/0		Conserves de choux rouges au vineigre les plus réputées de L'Emp.
Mattersheim	Vq	Comtesse Emmanuelle	37	2	Agriculture , Pêche	14/0	-/5c	Sac
Secieldorf	Va	Comtesse Emmanuelle	48	2	Agriculture	19/0	-/10c	
Wahrfurt	Vg	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0	7100	
Winkelhausen	Vo	Comtesse Emmanuelle	62	2	Agriculture	250	-/10b	
Wurstheim	Vg	Comtesse Emmanuelle	78	2	Agriculture	31/0	-/15b	Tour de signalisation , Réputé pou
							7130	ses seucisses fumées
Zecher	Vg	Comtesse Emmanuelle	32	1	Auto-subsistance	6/0		
Schoppendorf		Grand Duc L. de Middenland			oisson fumé , Bois , Mil		50b/500c	Bac
Bresthof	Vg	Grand Duc Léopoid	37	1	Auto-subsistance	. 7/0	-/10c	Bac
Esselfurt	Vg	Grand Duc Léopold	48	2	Agriculture ; Pêche	19/0	-/15b	Bac
Pnestlicheim	Vg	Grand Duc Léopoid	42	2	Agriculture	17/0	-/10c	
Ripdorf	Vg	Grand Duc Léopoid	32	1	Auto-subsistance	6/0		
Zeder .	Vg	Grand Duc Léopold	40	1	Auto-subsistance	8/0	-/5c	
Stimmigen	PV	Empereur	1750	3	Commerce , Agriculti	ure 1050/0,5	20b/250c	Pont à péage , Gd marché loca
Merretheim	Va	Empereur	48	1 1	Auto-subsistance	10/0	-/10c	
Misthausen	Vg	Empereur	32	1	Auto-subsistance	6/0		Bac
Naffdorf	Vg	Empereur	52	- 1	Auto-subaistance	10/0	-/10c	Bac
Pferffer	Vg	Empereur	42	1	Auto-subsistance	8/0	-/5c	
Ubersreik		Graf Sigismund von Jungfreu	1 3500	4 C	ommerce , Minerais , Ferro	nnene 2900/5 4	40b/500c	Bac
Buchedorf	Vg	Graf Sigismund	58	2	Agriculture : Pêche		-/10c	Bac
			62	2			-/15c	Bac
Flussberg	Vg	Graf Sigismund		2	Agriculture , Pêche			Dec
Geissbach	Vg	Graf Signamund	46		Agriculture	18/0	-/10c	
Halheim	Vg	Graf Sigismund	30	1	Auto-subsistance	6/0	- Military	B 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Messingen	Vg	Graf Sigismund	80	3	Agriculture , Ferronne		-/20b	Proche de la mine de Hugelda
Wurfei	٧g	Graf Sigismundi	52	2	Agriculture	21/0	-/15c	

Moter

(1) Les agglomérations sont classées en Cité (C), Cité-souveraine (CS), Ville (V), Petite Ville (PV), Village (Vg), et Forteresse (F).

(2) Cette rubrique fait référence au Seigneur Provincial. Les villes possèdent également des Conseils Municipaux, et les villages des conseils d'anciens plus ou moins formels.

(3) Les catégones de richesse s'échelonnent entre 1 (pauvre) et 5 (très riche).

(4) Pour plus de détails, se référer aux Règles de commerce dans la partie traitant de La vie fluviale dans L'Empire.

(5) La garnison fait référence à l'effectif de soldats de camère stationnés dans l'agglomération. Par "milice", on entend les forces de volontaires et/ou de conscrits qui sont généralement responsables du maintien de l'ordre. La qualité des troupes est qualifiée d'Excellente (e), Moyenne (b) ou Faible (c).

Feuille de référence du M.J.

BATELIER (CAPITAINE)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 40 40 3 4 9 40 2 30 30 30 30 30 30

Compétences: Bagairre, Canotage, Construction navale, Manceuvres nautiques, Natation, Onentation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'alcool Possessions: Bateau, Veste en cuir (0/1 PA —

Possessions: Bateau , Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras) , Epée , Arbaiète (D 32/64/300 , FE 4 , Rch 1) et munitions , 25 CO, 17/6

CHAMPION DE JUSTICE

deux mains. Escrime, Lasso & Filets

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Ct FM Sec

4 70 30 4 4 12 50 3 40 30 40 50 30 25 Compétences: Coups précis , Coups puissants , Désarmement : Esquive Force accrue , Spécialisations — Armes de poing, articulées, de parade, à

Possessions: Bouclier (1 PA — partout), Chemise de mailles (1 PA — Tronc), Epée, Rapière (1+20; D -1); Crochet, Fléau d'armes (0C -10; D +1, Prd -10), Chevar de guerre léger; Corde de 10 m, Flet, 20% / Epée à 2 mains (1-10, D+2), 25 CO, 15/8

CHASSEUR

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Sec

4 30 50 4 3 8 40 1 30 25 30 30 40 25

Compétences : Camouflage rural ; Chasse , Déplacement silencieux rural ; Langage secret — Foresters , Pictographie — Bûcherons ; Pistage ; 25% / Immunité aux poisons

Possessions: Epée ou hache; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc): Arc (D 24/48/250, FE 3, Rch 0) OU Arbatète (D 32/64/300, FE 4, Rch 1) et munitions; 2D10 peaux valant 1D6 CO pièce, 4 CO, 12/7

CHASSEUR DE PRIMES

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

4 40 40 3 3 9 40 2 30 30 30 40 25 30 Compétences : Coups pussants ; Dépiscement siencieux (Rural & Urbain) , Filature ; Pistage , Spécialisations — Lasso & Filet , 50% / Adresse au tir Possessions : Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Epée , Arbalète (D 32/64/300 ; FE 4 ; Rich 1) et municipos , Corde de 10 m , Filet : 3 paires de menottes , 20 CO 13/4

COLLECTEUR D'IMPOTS

Un collecteur d'impôts est généralement accompagné d'une escorte armée 106 Patrouilleurs ruraux (voir LCI). Compattants embarqués ou Mercenaires.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 40 30 3 3 8 40 1 30 30 40 40 25 25

Compétences: Alphabétisation; Baratin; Calcul mental, Numismatique, 50% / Législations; 25% / Détoumements de fonds

Possessions: Epée, Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras), Matériel d'écriture; Boulier, 25 CO, 14/2

COLPORTEUR (GITAN)

M CC CT F E B I A Dex Cd lnt Cl FM Soc 4 40 40 4 3 8 40 1 30 25 25 40 30 40

Compétences: Baratin , Connaissance des plantes , Divination Dressage — Chiens , Pictographie — Gitans , Piégeage , Reconnaissance des pièges , Spécialisations — Armes de poing & de jet

Possessions: Epée OU grand couteau, Coups depong, 1D4 couteaux de lancer (D 4/8/20, FE 1); Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc), Arc (D 24/48/250, FE 3; Rch 0) OU Arbalète (D 32/64/300, FE 4, Rch 1) et munitions, Bateau, Assortiment de casseroles, coutellene et autres petites marchandises, 106 préparations à base de plantes (choisir à la p 30 de LCI), 12 CO, 123

COMBATTANT EMBARQUÉ

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Sec 4 40 40 4 3 8 30 2 25 30 30 40 30 30

Compétences: Bagarre, Canotage, Coups assormmants; Coups pussants, Désarmement, Esquive, Langage secret Jargon des batailles, Natation, Poternologie, Résistance à l'alcool.

Possessions: Epée ou hache, Chemise de mailles (1 PA — Tronci), Bouclier (1 PA — partout), Arc (D 24/48/250, FE 3, Rch 0) OU Arbalete (D 32/64/300, FE 4, Rch 1) et munitions, Grappin et 10 m de corde, 5 CO, 4/6

Sous-officier embarqué

M CC CF F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 50 40 4 4 10 40 3 30 40 30 40 30 30

Compétences: Bagaire; Canotage; Construction navale; Coups assormants; Coups pussants; Désarmement, Esquive; Langage secret — Jargon des batailles; Manœuvres nauliques; Natation; Potamologie; Résistance à l'alcool; Spécialisation—Tromblon.

Possessions: Epée, Chemise de mailles (1 PA — Tronc), Boucler (1 PA — partout); Casque (1 PA — Tête); Tromblon (D 24/48/250, FE 3; Rch 3) et munitions, Grappin et 10 m de corde; 14 CO, 17/4

CONTREBANDER

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Sec 4 40 40 3 3 8 40 1 30 30 30 30 30 30

Compétences: Canotage , Conduite d'attelage ; Déplacement silencieux (Rural & Urbain) , 50% / Langage secret — Jargon des voleurs ; 50% / Résistance à l'alcool , 25% / Langue étrangère — au chox du MJ

Possessions: Epée, hache OU gourdin, Veste en cuir (0/1 PA --- Tronc & Bras); Cheval et carnole, Barque, 6 CO, 18/4

ENGINGNEUR NAIN

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc 3 50 30 3 4 7 20 1 20 45 30 50 50 20

Compétences : Conduite d'attelags ; Exploitation minière (voir WURF, p. 28) ; Pictographie — Engingneurs Nains ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges ; Technologie ; Travail du bois ; Travail du métal . 50% / Métalluriae

Possessions: Epée ou hache, Veste en cur (0/1 PA — Tronc & Bras), Sacoche remplie d'outils vanés, Baque portant le symbole de la Guilde, 12 CO, 7/2

ERIDE

N CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 40 35 3 3 8 25 1 40 25 60 40 60 40

Compétences: Alphabétisation; Astronomie; Cortographie, Connaissance des runes; Histoire, Identification des plantes; Langage secret — Classique; Langue étrangère — au chiox du MJ, Langue hermétique — Magikane, Linguistique, Numismatique, Sens de la Magie

Possessions: Epée, Matériel pour écrire, 2D10 livres: 25 CO, 17/6

GLADIATEUR

M CC CT F E B I A Dex Cd fet C1 FM Sec 4 50 30 4 4 8 40 1 40 25 30 40 30 25

Compétences : Coups précis , Coups puissants , Désammement , Esquive , Spécialisations — Armes de poing, articulées, de parade & à 2 mains , 50% / Force accrue, 50% / Résistance accrue

Possessions . Coups-de-poing Fleau d'armes (CC-10, D+1, Prd 101, Epée 20% / Epée a 2 mains (I-10, D +2), Boucher (I PA — partout) . Chemise de mailles (I PA Tronc) . S CO. 17f (en menue monnate)

JOUEUR PROFESSIONNEL

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 4 30 40 3 3 8 40 1 45 30 40 25 25 40

Compétences Chance , Escamotage , Jeu

Possessions: Epée, Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras), Jeu de cartes, avec as séparés, Paire de dés pipes (font toujours 6), 25 CO 14/-

Marinism

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Soc

4 30 25 3 4 7 30 1 30 25 30 30 30 30 Compétences : Escalade : 75% / Chant , 75% /

Résistance à l'alcool , 50% / Conduite d'attelage 50% / Travail du bois 25% / Force accrue , 25% / Résistance accrue , 50% / Technologie Resistance à Corte , 50% / Technologie

Possessions: Épée OU Gourdin Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc), Gibecière avec casse croûte, Herbes à infuser, 5 CO, 12/-

NAUFRAGEUR / PIRATE

M CC CT F E B I A Dex Cd Int C1 FM Soc 4 50 40 4 4 10 45 2 45 50 30 50 45 30

Compétences ; Bagarre , Canotage , Coups puissants , Manœuvres nautiques , Narration , Natation ; Potarnologie , Résistance à l'aicool

Possessions: Epée, hache OU gourdin, Veste en cuir (0/1 PA — Tronc & Bras), Ciré Corde de 10 m., Beteau, 2 lantemes, 5 CO, 5/-

PÉAGER (ECLUSIER)

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Sec 4 40 40 3 3 B 40 1 30 30 30 30 30 30

Compétences : Commerce ; Evaluation

Possessions: Epée Chemise de mailles (1 PA — Trond, Boucier (1 PA — partout); Arc ID 24/48/250, FE 3; Rich 01 OU Arbaiète ID 32/64/300, FE 4, Rich 1) et muntions, Coffre contenant 1010 x 10 CO, 12 CO, 13/6

PECHEUR

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Soc

4 30 25 4 3 7 30 1 45 30 25 30 30 30 Compétences : Canotage OU Man-œuvres nautiques , Natation , Pêche , Potamoiogie , 25% / Construction navale , 5% / Cartographie

Possessions · Epée ou heche , Veste en cur (0/1 PA — Tronc & Bras) , Barque , 3 CO, 1/4

PROSPECTEUR

M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Sec

4 40 40 4 4 8 30 2 25 30 30 40 25 30 Compétences: Metallurgie; Onentation, Potamologie; Soris des animaux, Travail du bois 50% / Chance; 50% / Chasse; 50% / Pêche 20% / Cartographie

Possessions: Epée ou hache, Giet en cur (Q/I PA
— Tronc), Arc (D 24/48/250, FE 3, Reh 0) OU Arbelete (D 32/64/300, FF 4, Reh 1) et maintions , Paquetage complet , Tente individuelle , Canne è péche , Picche , Pelle , Tamis , 20% / 1D4 pépites valant 2D20 CO piece , 4 CO , 12/4

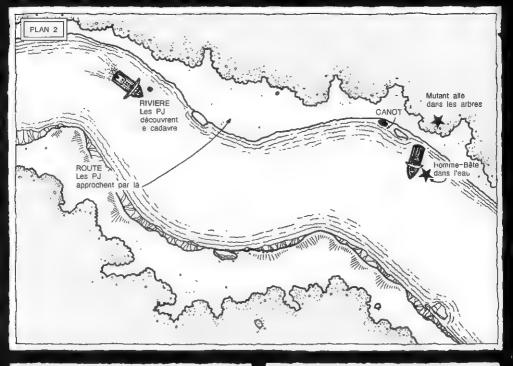
TRAFIQUANT DE CADAVRES

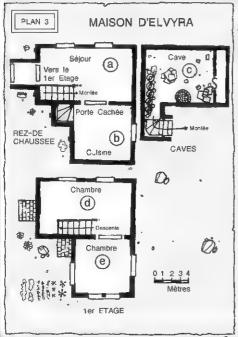
M CC CT F E B 1 A Dex Cd Int Cl FM Soc

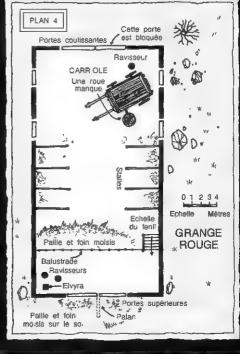
4 40 40 3 3 7 40 1 25 25 30 40 30 25 Compétences : Déplacement silencieux Rural &

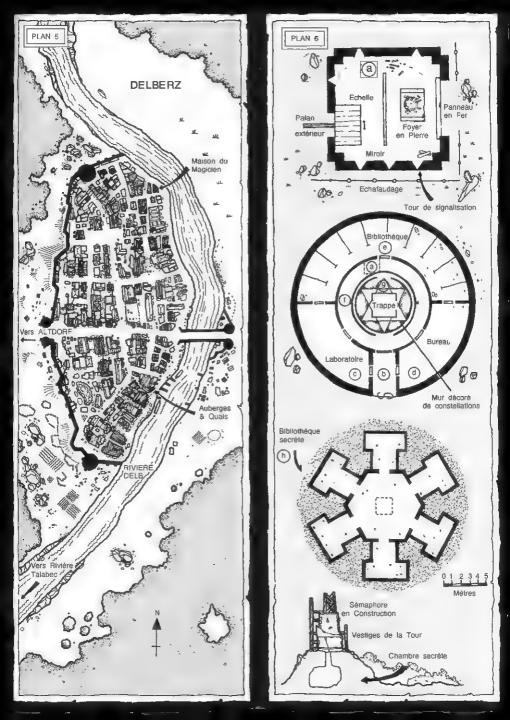
Urbain , 25% / Reconnaissance des pièges Possessions : Manteau noir Epée Lanterne ,

Grand sac , Pelle , 3 CO, 2/7

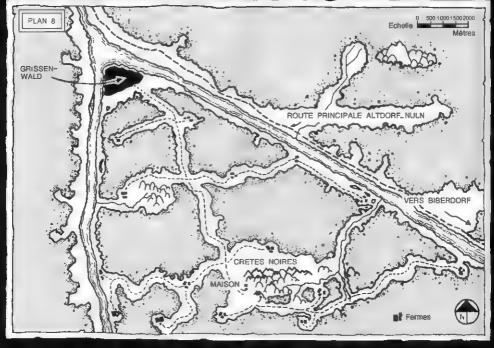


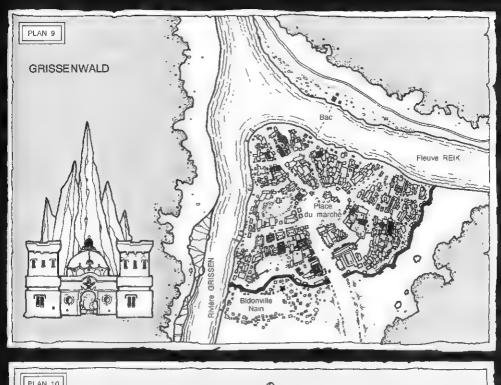


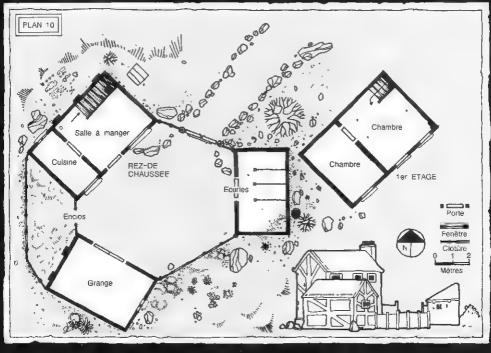


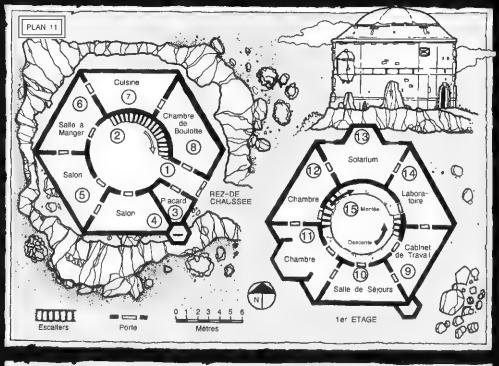


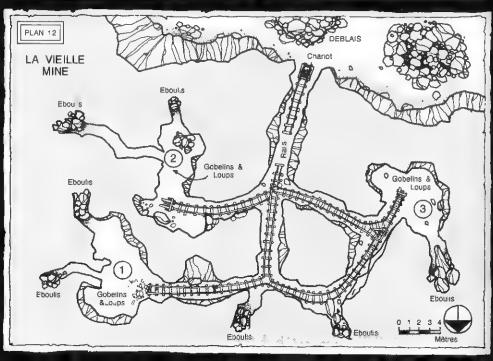




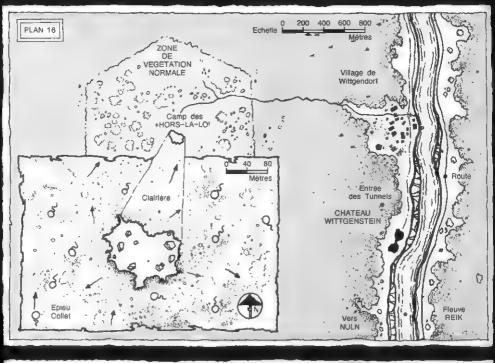


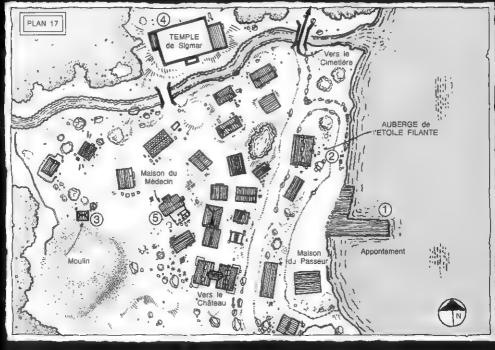


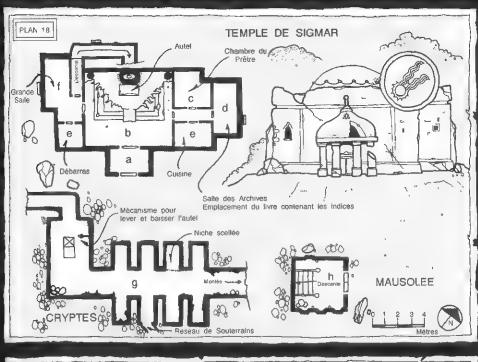


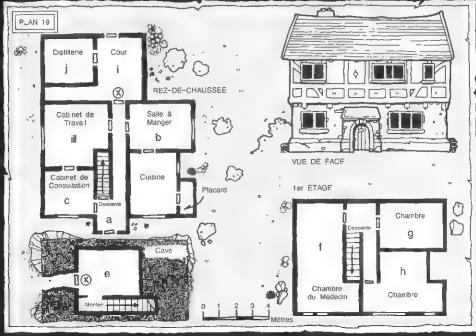


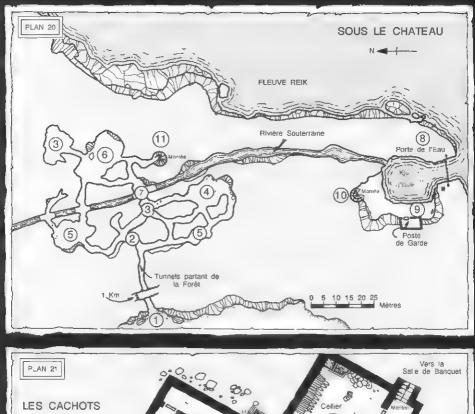


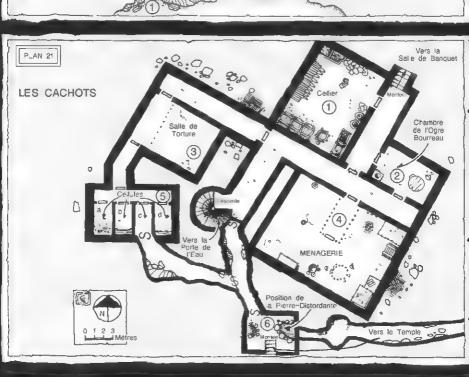


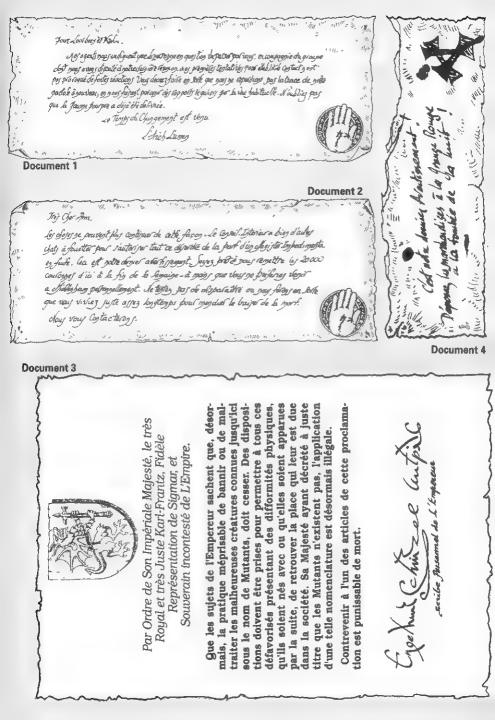














EN KETTE ANNEE, DEUX MILLE TROIS
KENT DEUXEME DE NOTRE ÉMPIRE, LORS
DE LA NUIT MALIDITE DE HEXENTAGE,
MORRSLEB ÉTAIT AUREQUEE D'UNE
ÉTRANGE LUEUR VERTE ÉTSA SURFACE
SEMBLAIT PRENDRE COMME UNE
EXPRESSION DES PLUS HORRIBLES.
LES CHUR FURENT DARCOURIS DAR UN

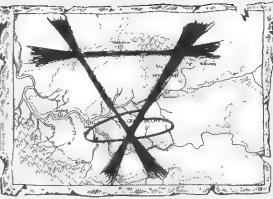
ERAND NOMBRE DETOILES FILANTES, ET FERTAINES SEMBLERENT SACROSER SUR LA TERRE QUI GENITSORS LEURS ASSAUTS DE NORMEAU, DURANT LA NUIT DE VERENNISTAE, MORRELIED BALLA INTENSEMENT ÉT LE CIEL SUT ZEBRE PAR DES ÉTOILES QUI TOMBERENT SUR NOTRE MONDE.

FORT OF LA COMMANYANCE DEFENDMENTS
DE MEXENTA 6, JE 1851 AN MESONE DE DETERMINIE
LA TRAJECTOIRE D'UNE 4101LE FILANTE
PARTICULIEREMENT GRANDE 41 QUI SENDLAIT
SORTIR TOUTPROIT PE MORRISLAB ELLA
MEME, SELON MES CALCULS, LETOILE
DOIT SETRE 4CRASEL PANS LES HAUTES
TERRES D'U

TALABÉCLAND.
PROS DOS CHUTES DE LA RIVIERE NARME.



Document 7



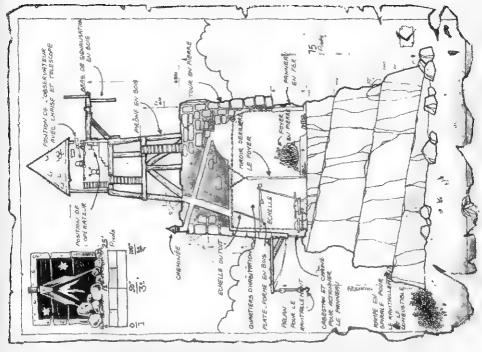
Document 6

Document 8

Cect fait appel a la sagesse. 63 Le temps viendra où les ennemis du ¢ Chaos relacheront leur garde. Guettant du baut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Brand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Morr se raclera la gorge et crachera sur 'n les terres de L'Empire. El a chaque eporoit ou ses rejets s'écraseront, les hommes a oserout plus en fouler le sol; mais le possesseur du crachat détiendra un grand voudoit. Many College State of the State

Document 9

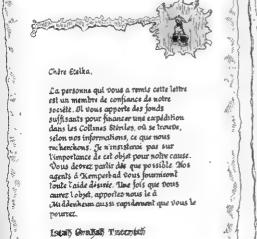
ET AMES ODS, DAGOAR VEN CUITTGENSTEIN, JE phesederat le plus gres oddroeau de Pierre Distordance existant en desers de la cité mandité d'adjectair ! Et tout droit uton par la lune du Chade elle-orme. Je deuendrai le sorgen le deuendrai le sorgen le deuendrai le sorgen en la dime du Chade elle-orme. Je deuendrai le sorgen en la dime de l'éche des années de rechérches sont pres desne des années de rechérches sont pres desperte la laise au harabb. Une equipe d'expertes à etc engages pour l'expedition, un receptacle double de pidois à etc constituit dour transporter la cotecnic , et une piece renjérges majquement acteur au châlemu, je pars dour Keoperbrad



Document 5

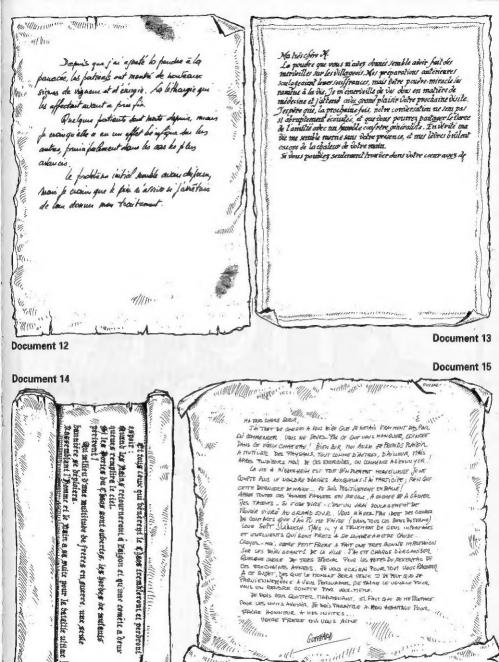


Document 11



weautiffee at the







Le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde. Guettant du haut de leurs forteresses, ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos. Alors le Grand Mutable fera se réveiller la lune distordante, et la bien-aimée de Mórr se raclera la gorge et crachera sur les terres de L'Empire. Et à chaque endroit où ses rejets s'écraseront, les hommes n'oseront plus en fouler le sol; mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir.

Dans L'Empire, les cours d'eau sont nombreux et variés mais aucun n'égale la taille du puissant fleuve Reik. De Marienburg à Altdorf, on y rencontre de très grands vaisseaux et plus au sud il devient le domaine des péniches et des bateaux de pêcheurs. Beaucoup de citoyens de L'Empire dépendent presque entièrement de ses richesses ; ce sont entre autres les marchands qui l'utilisent comme voie de communication, les pêcheurs qui y trouvent des poissons en abondance, et même des fermiers dont les terres sont enrichies par ses apports nutritifs.

Mais, bien que les eaux du Reik soient limpides, elles n'en abritent pas moins d'étranges créatures. Ce sont elles qui se dissimulent parfois le long de ses rives boisées et, près de l'un de ses affluents les plus tranquilles, c'est un mal bien plus grand encore qui se déve-

loppe secrètement.

Pendant plus d'un siècle il est resté caché, stagnant, mais les temps annoncés par les anciens sont tout proches. L'horreur inimaginable s'est éveillée au cœur même du royaume de Sigmar et elle commence à corrompre tout ce qui l'entoure. Ce cancer doit être éliminé avant qu'il ne soit trop tard mais pour cela, il faut d'abord le découvrir...

Mort Sur le Reik est le troisième volet de la Campagne de L'Ennemi Intérieur. C'est d'abord une grande aventure qui va entraîner les aventuriers dans un nouveau combat contre les horreurs qui se cachent dans L'Empire. De grands périls guettent les audacieux mais les récompenses sont à la hauteur de la tâche.

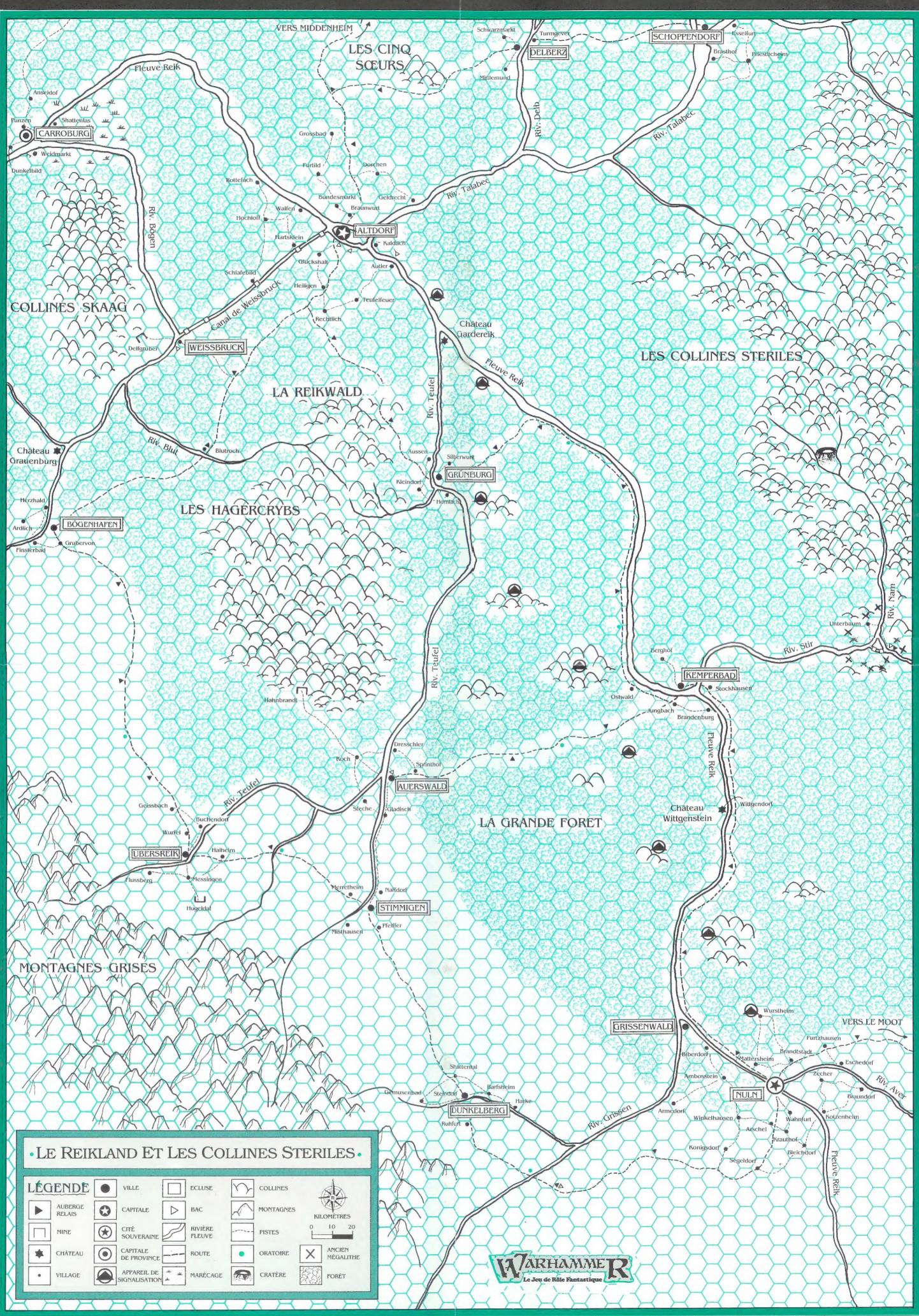
Ce livre renferme aussi un supplément de règles : La Vie Fluviale dans L'Empire, qui détaille les modes de vie des riverains des fleuves et des rivières impériales et permet aux Maîtres de Jeu de développer les voyages des aventuriers sur les cours d'eau, en leur permettant même de rentabiliser leurs déplacements grâce à des règles de commerce.

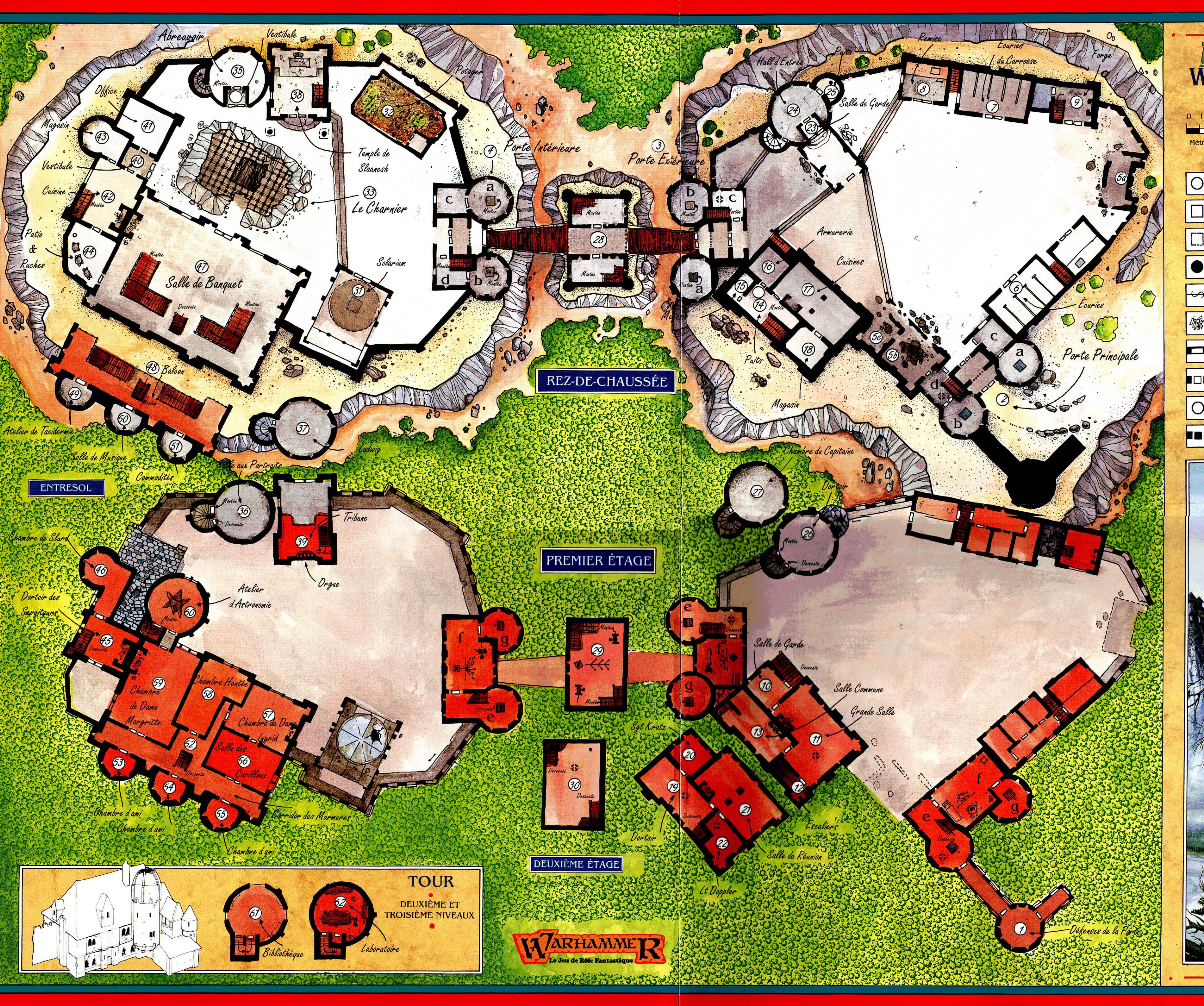












Château Wittgenstein

0 1 2 3 4 5 6 7 8



PUITS

TRAPPE

SUR LE SOL
TRAPPE AU
PLAFOND

PPE AU MEUR

PORTE

PORTE ESCALIER SECRÈTE

DETRI

E ECHELLE

PORTE

UE CHI

PORTE

E REM

